1989年11月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第11号通巻11号　平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価 390yen

マルカツ 勝PCエンジン

1989 11月号



巻頭スペシャル
NECアベニュー新作追跡!!
大魔界村/ストライダー飛竜

緊急特報
PCエンジン2 発売決定!!

MAIL RPG 再スタート!!
(黄昏狩人) トワイライトハンター!

短期お笑い連載スタート
コミック版 リプレイライブ
SUPER桃太郎紀行

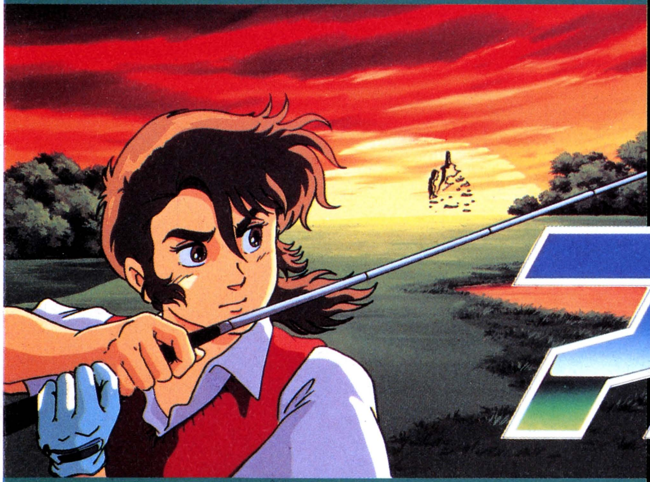
おっ! 2大付録

付録1 とことん攻略!! MAP初公開etc. イース㊡攻略本 VOL.1

付録2 どデカ アーケードポスター 大魔界村/ストライダー飛竜

名前の漢字登録の方法

1 「十字キーの左右」で、変更したい文字の下にカーソルを移動させる。
2 「RUNボタン」を押すと、漢字がひらがなに変わる。
3 「十字キーの上下」で、登録したい漢字の音読みの頭文字（ひらがな）を選択する。
例：安→あ、加→か、山→さ、大→た、内→な、など
4 「SELECTボタン」を押すと、ひらがなが漢字に変わる。
5 「十字キーの上下」で、登録したい漢字をさがす。
6 目的の漢字を設定できたら「十字キーの左右」でカーソルを移動させる。
7 名前の登録が終了したら「Ⅰボタン」を押し、年齢を設定する。（十字キーの「左右」でカーソル移動、「上下」で数字の選択）
8 年齢の登録が終了したら「Ⅰボタン」を押し、性別を設定する。
9 全項目の登録が終了したら「Ⅱボタン」を押し、メニュー画面に戻る。



マニュアル訂正

「トーナメントモード」の遊び方が変わりました。参加するプレイヤーの人数に関わりなく、４人のキャラクターを操作して、スコアを競ってください。

●

1人プレイの場合：１人で４人のキャラを操作する。
2人プレイの場合：２キャラずつ操作、あるいはどちらかが３キャラを操作する。
3人プレイの場合：だれかひとりが２キャラを操作する。
4人プレイの場合：１人１キャラずつ操作する。

●

マルチタップを使用する場合、参加プレイヤーは、キャラクター決定時に、自分の操作するキャラの数だけ、自分のパッドの「Ⅰボタン」を押してください（２キャラ操作するなら２回、３キャラ操作するなら３回押す）。このとき、使用しないパッドのボタンは押さないようにしてください。４人のキャラクターが決定したら、RUNボタンを押して、ゲーム開始！

電光石火
MARUKATSU

PCエンジンに関するいろんな話題をとり扱うこのページ。今月はすごいぞ、なんとPCエンジンの上位機種のスクープほか2本だ!!

極秘資料入手!!
今明らかになる
これがPCエンジン2だ!!

本誌の有力な情報筋によると、日本電気ホームエレクトロニクス㈱は、累計150万（9月末現在）の出荷台数を数えるPCエンジンの上位機種、PCエンジン2の開発をおおむね完了し、年内にも発売へこぎつける模様だ。

なお正式な発表は10月初旬に行なわれる見込みだが、上位機種以外の未確認情報もあり、ここしばらくはPCエンジン周辺から目を離せない状況だ。

右図がPCエンジン2のほぼ確定的な外観と仕様である。現行機種のソフトなイメージから一転したメカニカルなフォルム、さらに「アーケードゲームの特色を生かすのにピッタリ」（㈱ハドソン取締役、中本氏）な強力にグレードアップされたグラフィック機能など、マニア層を狙ったマシンと言えそうだ。

➡78ページ

4大特徴

1 強力なグラフィック機能――ほぼ倍の能力
スプライト機能の強化で、全くチラつかずにデカキャラの高速移動が可能。2枚の背景画面で、3Dの表現力も格段にアップした。

2 大容量メインRAMを装備――従来の4倍
32KバイトのメインRAMは、現行機種のなんと4倍。CD−ROMのアクセス回数の減少ほか、キャラのしゃべりにも対応する。

3 豊富な入出力端子――体感マシンも可能
標準でビデオ、ステレオ音声の出力を装備。体感ユニットなど、より高度なコントローラーに対応する入出力コネクタもついている。

4 完全上位互換――現行ソフトはすべて動く
FCに対するSFCとは違って、現行機種のソフトがすべて動く完全互換である。ビデオのVHSとS−VHSの関係に近い。



機能アップでこんなゲームの移植が可能に!!

ゲームデザイナー
岩崎啓眞氏
はこう見る

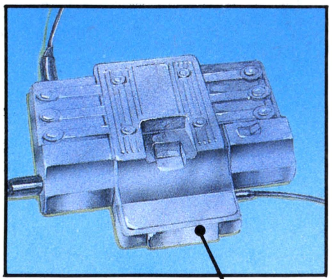
背景画面が2枚になったから、2重スクロールが可能になり、スプライトが同時に32個まで横に並べられるので、なんと今までの2倍のサイズのスプライトをちらつきもなく表示できるのだ！　この2つの機能アップで『イメージファイト』や『沙羅曼蛇』など2重スクロールが直接ゲーム性にかかわるタイプのシューティングが移植可能になった。またスプライトを巧みに使用すれば、実は3重スクロールも可能なので、『イースIII』などの非常に複雑なスクロールを要求されるゲームもPCエンジン2ならできる。また分かりにくいかもしれないけど、VRAMの領域が2倍になったことで、今までより遙かに質の高いグラフィックが可能になるのだ。

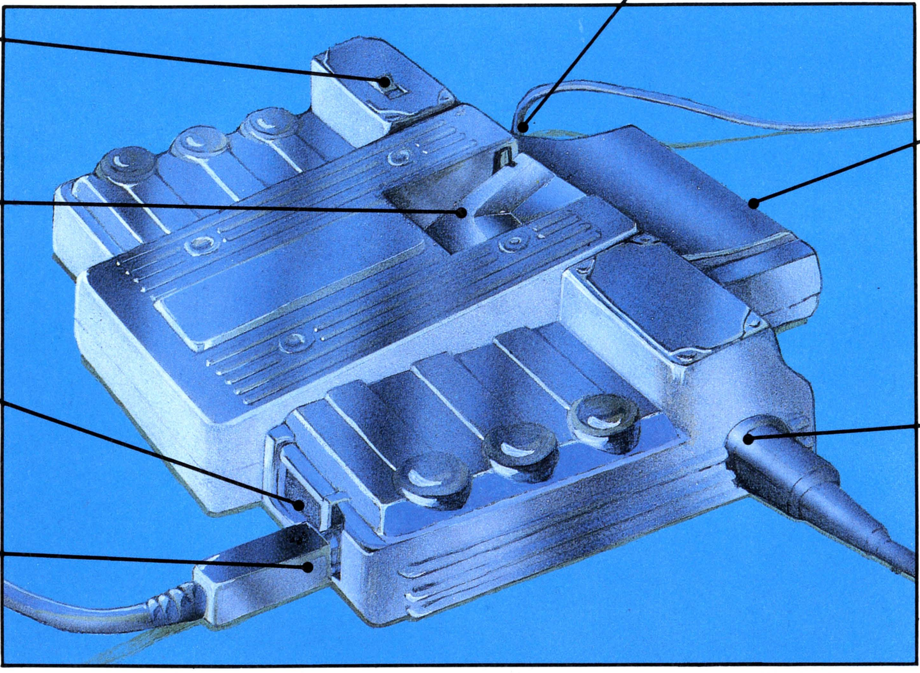
PCエンジン2初のソフトは『大魔界村』か？

これがPCエンジン2だ!!

C P U	8ビットカスタムマイクロプロセッサ（現行機種と同じ）
R A M	メインRAM：32Kバイト、ビデオRAM：128Kバイト
表示機能	解像度：256×216ドット、表示色：512色 スプライト：1画面中128個、横1列32個、バックグラウンド：2画面
音楽機能	波形メモリ方式6音源と矩形派ノイズ2音源から最大6音源を選択
映像・音声出力	映像―ビデオ出力、音声―ステレオ出力
インタフェース	パッド端子、拡張バス 等

背面図

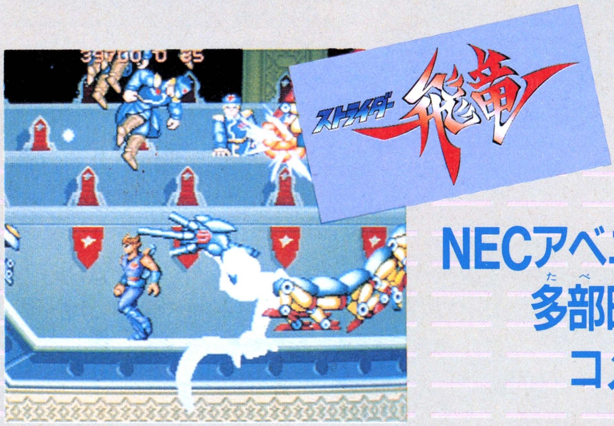




1 入出力コネクタ
2 ACアダプタ端子
3 ROMカード挿入口
4 パッド端子
5 拡張バス
6 電源スイッチ
7 AV出力端子

さて、PCエンジン2に対応するソフトはどうなるのか。本誌が独自に取材を重ねたところ、実に驚くべき噂をキャッチした。それは超人気ゲーム『大魔界村』と『ストライダー飛竜』が、PCエンジン2専用に開発されている、という現行機種のユーザーにはたいへんショッキングなものだ。

両作品の発売元、NECアベニュー㈱の田部田氏は、正気とも狂気ともつかぬ発言を寄せているが、今後同社の動向には注目したい。





NECアベニュー多部田氏のコメント



え？ コメントって、あの水で練ると固まるやつでしょ？ あっ、あれはセメントですね。じゃあ、あの大場久美子がやっていた……コメットさんですね、たしか。へ？ 新型マシンについてですか？ 作ってますよ、凄いヤツを。期待しててください。

イラスト／松井良子



イラストレーター
杉山真理先生の
体験レポート！

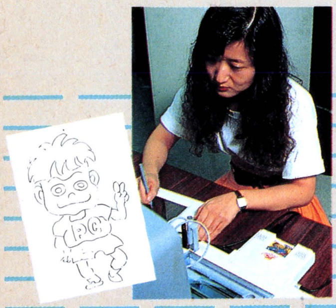
PCエンジン"コア構想"商品!!
堂々発売!!

遊び感覚で楽しめる、お絵描きツール

なにかと話題のPCエンジン。ナ、ナントイラスト描きや年賀状の作成ができる商品がNECH・Eから発売されたぞ。このお絵描きツールを本誌でおなじみのイラストレーター杉山真理先生に体験してもらったよ。

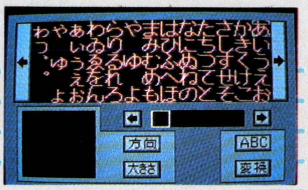
電光石火 MARUKATSU

9月29日、PCでイラストが手軽に描けて、しかも印刷もできる、楽しいマシンが登場！遊び感覚のボクらサイズのツールだね。



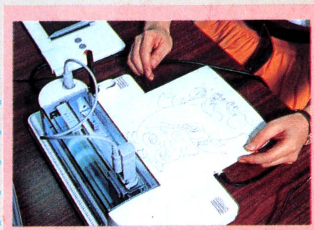
①下書きに合わせて、イラスト作成

PCエンジンがゲーム以外で遊べるなんて、なんか面白そう。それでは、さっそく、下書きをもとにイラストを描いてみるわね。



③文字や記号の選択、これはワープロ感覚!

お絵描きの他に、文字や記号が使えるの。カナや漢字の他に○や△などの記号もあるのよ。



お気に入りのイラストを読み取る

プリントブースタに取り付けて、雑誌などのイラストを読み取るもの。

②透明パネル面と専用ペンを使って入力

イラストブースターで絵を入力していきます。専用のペンを使って、描きたい絵を透明パネルの上でなぞっていくのね。ただ、ペンをゆっくりなぞらないと、線がガタガタになって失敗してしまったわ。ぐ、ぐやしい〜。



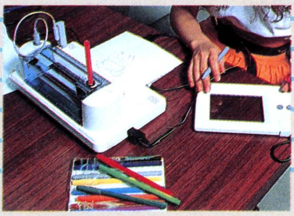


⬆描き終わった後、線がみだれた部分を修正。

④自由自在に文字の位置を換えられる

文字も好きなところへ置くことができるってわけ。しかも漢字変換機能がついているのでワープロとしても使える。





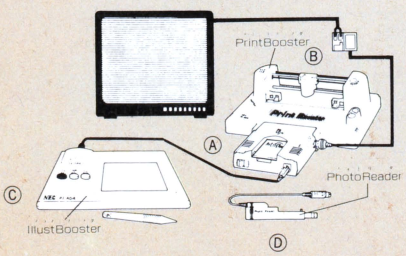
⑤プリントブースタによるプリント作成！

次にプリント作業。プリントブースタで印刷ね。カラー印刷する場合は、カラーのサインペンを使えばOKよ。



お絵描き・ツール 4機種

システム図

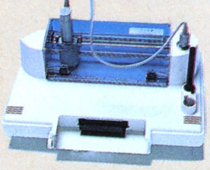


Ⓐアーティストツール ¥5,800(税別)



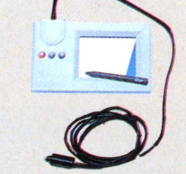
イラスト作成のためのROMカードの専用ソフト。取り扱い説明書付き。

Ⓑプリントブースタ ¥24,800(税別)



画面に描いた絵や文字をサインペンで紙に描くことができる。

Ⓒイラストブースタ ¥9,800(税別)



専用のペンでパネル面をなぞってイラストを描くためのもの。

Ⓓフォトリーダー ¥5,000(税別)



雑誌や本などに掲載されているイラストやマンガ絵を読み取るもの。



⬇ネクタイ姿が目立つ会場内。



⬅参考出展の「ロムロムカラオケ」で楽しくシング・ア・ソング!!



⬇新作ソフトをいち早くプレイ!!

電光石火 MARUKATSU

全21社による新作競演の宴 CSG新作合同発表会開催

CSG初公開のソフト

ニュージーランドストーリー（タイトー）



⬆かわいらしいキャラばかり登場するACT。ジャマモノをかわしてゴールへ!!

スーパーバレーボール（ビデオシステム）



⬆アーケード版そのままのバレーボールゲーム。今回ＰＣ版画面が初公開された。

9月8・9日の両日、台東区の都立産業貿易センターにおいて、「CSG新作合同発表会」が催された。

これは3カ月に一度の割りでソフトハウスが集まって、卸問屋関係など業者向けに開くソフトの品評会で、全21社の、PC、ファミコン用など全79本の新作ソフトが展示された。

その中で目を引いたのが「ニュージーランドストーリー」と『バルンバ』。ともに初公開の超新作だ。ほかはすべて本誌で紹介ずみで、常に最先端の情報に接している取材班は、多少の物足りなさを感じた。

PCエンジン出展作品全リスト

メーカー	タイトル
㈱アイ・ジー・エス	サイバーコア ワールドビーチバレー
アイレム㈱	Mr. HELIの大冒険
㈱アスク講談社	ネクロスの要塞
アスミック㈱	忍 SHINOBI パワードリフト
NECアベニュー㈱	獣王記(CD) ダライアス アウトラン
サン電子㈱	弁慶外伝 シティハンター
㈱タイトー	ニュージーランドストーリー チェイスH.Q. ヴォルフィード
トンキンハウス	竜の子ファイター
日本ソフト販売㈱	ブレードランド アームドエフ

メーカー	タイトル
㈱ナムコ	源平討魔伝 バルンバ スプラッターハウス
日本物産㈱	麻雀ウォーズ
㈱パック・イン・ビデオ	ナイトライダースペシャル
㈱ハドソン	ニュートピア ドラえもん PC原人 イース(CD) ぎゅわんぶらぁ自己中心派(CD)
ビクター音楽産業㈱	ジャックニクラウス・ チャンピオンシップゴルフ 酒井法子の 鏡の国のレジェンド(CD)
ビデオシステム㈱	スーパーバレーボール
ヒューマン㈱	F I トリプルバトル

ナムコの超新作『バルンバ』とは？

ナムコの超新作『バルンバ』は、メーカー側の意向で、画面写真を公開できない。だいたいの雰囲気を説明するので、頭の中で想像してほしい。『バルンバ』は全方向スクロールのシューティングゲームで、ジェットヘリ（みたいなもの）を操り、4種の武器で敵と戦う。ユニークなのは武器の発射口が回転し、敵の位置に応じて回転させ、攻撃するところだ。



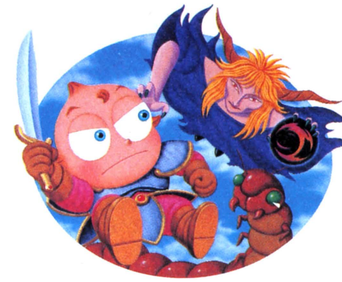
オイロケ満点バニーガール

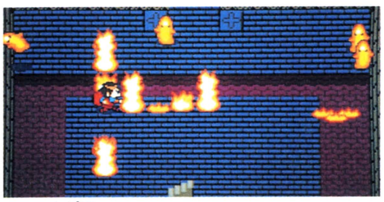
namcot

月刊
マルカツ
勝PCエンジン

NOV. CONTENTS

11月号目次
1989 ⑪ Vol.11 発行／角川書店
表紙イラスト／藤井啓誌
表紙ロゴデザイン・アートディレクション／高木和雄〔AR＋DA〕

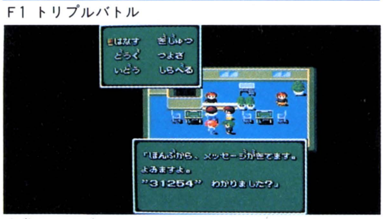




ニュートピア



F1 トリプルバトル



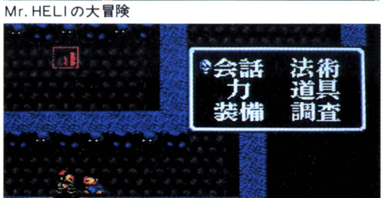
麻雀ウォーズ



ダブルダンジョン



Mr. HELIの大冒険



弁慶外伝

付録1

とことん攻略!!

MAP初公開、
これがキミのイースの書だ！

イース㊡攻略本 Vol.1



追ってきました、この数カ月。いよいよPC版『イース』のMAP初公開!! マルカツ愛読者諸君も、この時を待ちに待ったに違いない。「ミネアの村」「草原」「ゼピック村」「山道」「サルモンの神殿」「サルモンの神殿地下2〜3階」——をドワァーイ紹介しちゃうのだ!!

付録2

貼ってウレシイ！観てウレシイ！

アーケードどデカポスター

●大魔界村●ストライダー飛竜

前評判爆発の2大ゲームの世界がキミの部屋にやってくる!! それもぬぁんとB2版のどデカポスターだ。上から下から横から裏から、キミの好きにしてくれい!!

《GAME INDEX》
※アイウエオ順

☆掲載ソフトのうち
特に表記のないものは税別です。

史上最大の

倉庫番

あの名作が今、メガドライブで甦る
12月下旬発売予定
5,200円（税別）

ダブルダンジョンついに発売！

NCS新聞

大作へ期待集まる！

全国各地で強い反響



■定価5,500円（税別）■2メガ ■好評発売中

企画発表以来、PCエンジンファンの間で高い評価を受けてきた「ダブルダンジョン」がついに発売された。業界初の二人同時プレイタイプの3DダンジョンRPGの出現に業界は大きく揺れた。

「ダブルダンジョン」の大きな特徴のひとつに、二人同時プレイが可能になったことがあげられている。この場合、ユーザーはゲームを始める前から、敵対するか協力するかという、難しい問題を抱えてしまうことになり、選択次第でゲームはまったく違ったオモシロさを発揮してしまうのではないかと見られている。

しかも一人でプレイしても十分オモシロイと評判も高いことから、このゲームの極端な二面性を重く見たユーザーは早くも調査に乗り出し、全国の玩具店はその対応に追われている。

さらに見逃せないことに、このゲームには全部で22本のシナリオがあることが発覚し、業界はユーザーも巻きこんで、さらに揺れ続ける見通し。

この22本のシナリオは、ひとつひとつが完全に独立していることから、「ダブルダンジョン」一本で22本分のRPGが楽しめてしまうのは明らかで、その幅広さには驚かされるばかりだ。

この他、本当のダンジョンの中を歩いているような感覚に陥るスムーズな画面スクロールやリアルな遠近感、ウィンドウやコマンド入力の簡略化、加えてムダなアイテムや魔法をできるだけ削除することも可能など、機能面での充実ぶりも目を引く。

発売後の反響は、日に日に高くなる一方で、今後は購入することが困難になることも予想されているだけに、一日も早い購入が必要になってきた。

俺々のうた

うたかたの　日々はとうに　過ぎさりて
ろむの渡しは　はやきたりなむ
よみ人しらず

開発と発売のジレンマを歌った、作者の苦悩がよく出ている。反歌に、

あせんぶら　待てばりんくの　ひよりあり
たかがそうすの　みだれなれども

がある。

今始まるメサイヤの新作ラッシュ！

ROM ROM スタジアム

PCエンジン CD-ROMシステム ROM ROM

バックアップメモリ対応ソフト

大量のCDROMの特徴を生かし、グラフィック、音楽とも完成度の高い野球ゲーム▼打率や走力のデータ以外に、選手はゲームの状況に応じて動く性格データがあり、しかも成長していくために、ゲームは予断を許さないスリリングな展開▼画面はバックネットとセンター側の2つのアングル▼バックアップシステム、パスワードにも対応。ゲームを持っている友達の家でも遊べる親切（？）設計▼自分だけのチームを編成できるエディットモードを装備。

12月発売予定　価格未定

至急連絡乞う！
（03）486・6318

SFファンタジーシミュレーション ガイフレーム

SFファンタジーシミュレーションゲームの名のとおり、シミュレーションにRPG的要素を取り入れた新展開方式▼連続したひとつのストーリーとして進行するゲーム展開。▼大きな迫力あるダイナミックなアニメーションによる戦闘シーンの表現▼PCエンジンのために構成されたパソコン版とは全く違う新バージョンによるゲーム方式▼新兵器生産のタイミングが戦局にも影響を与える、ランダムイベントを採用。これでもうゲームの進行は誰も予測できない。

1月発売予定5,800円・税別

PC Engine

バックアップメモリ対応ソフト

話題のメディアミックス ソル・ビアンカ



CDROMの莫大な容量を生かして、4本のロングストーリーと各2本のミドル・ショートストーリーの計8本で構成されたRPGの決定版▼キャラクターのレベルアップに伴い、プレイヤーは8種類あるキャラクターの技能の中から好きなものを上昇させることのできる〈マルチスキルシステム〉で好みのキャラクターが作れる▼アニメーション処理＋BGMもGood。

1月発売予定　価格未定



円陣探偵社捜査日記 謎のマスカレード

PCエンジン CD-ROMシステム ROM ROM

バックアップメモリ対応ソフト

伝説の西洋館でおきた殺人事件の謎を、主人公の円陣龍之介が個性豊かな5人の仲間と解決していくミステリー・アドベンチャー▼全5章のミステリアスなストーリーで構成され、魅力的なキャラクターの設定に加え、トリックやナゾ解きのおもしろさもタップリ▼新ゲームシステムの採用、スムーズな操作性、PCエンジンならではのグラフィックスと音楽も見逃せない。

2月発売予定　価格未定

PC Engine

バックアップメモリ対応ソフト

天ォ人語

ゲームデザイナー残酷物語という都市伝説が広く流布している。▼企画が通る瞬間というのはさまざまな思惑が入り乱れ、曰く、「本気かよ」「売りは何なんだ」「安直じゃない」「こりゃええわ」「いかんいかん」など。▼「よしこれでいくぞ」とおもむろに膝を乗り出して手に手を取り合ってみつめあう目と目、といった美しい世界でないことは確かである。物は売ってみないと解らないのが世の常だが、やはりある程度までは企画者の気合いでいってしまっているものだと思う。▼健全な精神は健全な肉体に宿るといわれるように、ゲーム企画も健全であって欲しいと不覚にも涙してしまう、突然の結論なのであった。（松


PC Engine
鏡の国のレジェンド
シネマトグラフィック・アドベンチャー・ゲーム
テレビ出演中、突然なにものかに誘拐された酒井法子。彼女を助けるために君の知恵と勇気とそして愛の冒険が始まる………
魔女ダーナに人々が鏡にされてしまった国ブランケット、ジャングルの王ターガンの棲む試練の山、そして大魔王インダスの支配する魔城などなど。まるでファンタジー映画のような物語とそれを彩る登場人物、そしてアニメと音楽とナレーション。
――――CDロム・ソフトに今新しい伝説が生まれようとしている‥‥
主人公は君と法子。
のりピー
絶対に退屈させませんっ！
見る
調べる
話す
たたかう
持ち物
移動
恐ろしく不気味な化け物だ！
左手には、魔法の光線を操る杖を
持っているぞ！
見る
調べる
話す
たたかう
にげる
大きなくちばしと
車輪の付いた足を持っているぞ！
見る
調べる
話す
移動
彼がブランケット村の長老が言ってた
ランドールという仙人かな？
10月27日発売
CD-ROM²
希望小売価格
¥6,750（消費税別）
発売元：Victor ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16
©1989 サンミュージック・プロダクション
©1989 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

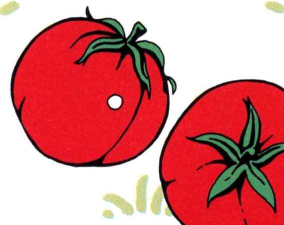
PC Engine

とまとやとうもろこしは、スープにしてもサラダにしてもいいけど、ゲームにしたらもっとおいしい、と大地くんがモウしています。

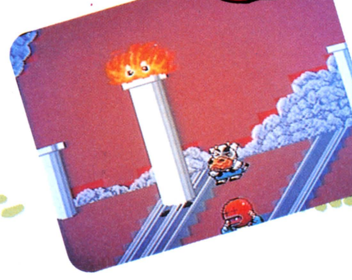
PCエンジン初のバックアップメモリ対応











ユニークキャラ大地くんファミリーが、モーモーワールドの緑をよみがえらそうと大奮闘。灰をのぞいて苗を植え、マグマ怪人にパンチ。めざすは火山の女ボス。シミュレーション&アクションで面白さも2倍だ！

PCエンジン初のAI（人工知能）搭載プログラム。









戦略ファームシミュレーション

大地くんクライシス

DO NATURAL

11月10日㊎発売予定

NEC PCエンジン用 3M—Hu-Card　バックアップメモリ対応ソフト

バックアップメモリ対応

販売価格6,400円（消費税は含まれていません）

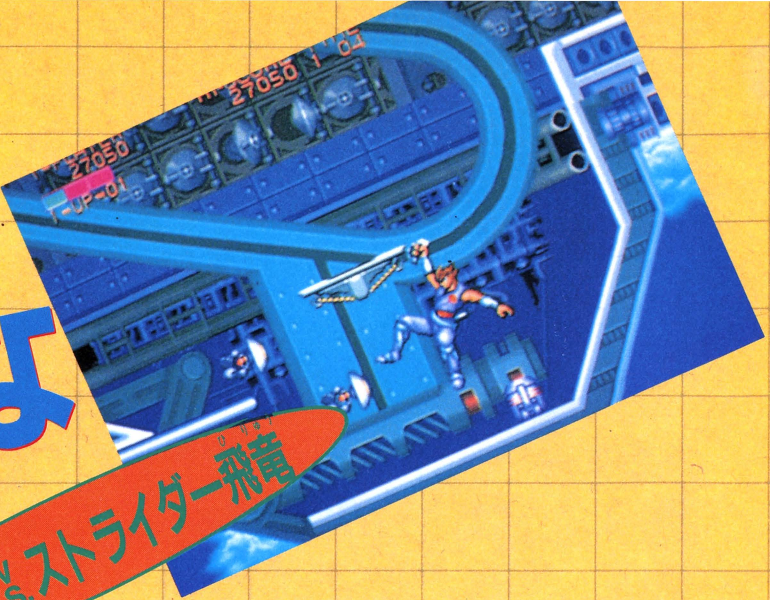
SL01001　

サリオ株式会社　〒130 東京都墨田区吾妻橋2-1-13

SALIO

追跡 NECアベニュー特集

BIGな 大魔界村vs.ストライダー飛竜 プロジェクトが今、動き出す！





今、あかされるナゾのベールの全貌！

PCエンジンの現状ソフトでは、最大容量は4メガ。しかし16ビットのアーケードゲームを移植するとなると数かずの問題が生じてきた。それはソフトの容量であったり、ハードの性能であったりするのだ。

ところがなんと、NECアベニューから重大発言！「『大魔界村』は4メガを超えたものにする予定です」……となると、どの程度の容量になるのだろう？　5メガ使用のメガドラ版を超えた内容のものを――というお話だったので、6メガあるいは8メガといったソフトが予想される。『R-TYPE』のように2分割することも考えられるが、話は1枚の方向で進んでいるらしい。

近日発表される「上位機種」との兼ね合いも微妙!?



◀これが家庭でついに！
……あらま、オゲレツ。



▶多彩なアクションも、
上位機種なら……？

1 完全移植がさらに「完全」になる

これまでのアーケード移植のパターンでは、デモやアイキャッチなどの画面が、容量の都合で省略されてしまうことがしばしばあった。「このシーンがあるからこそ！」というゲームも多いのに、残念なことだよね。

4メガ以上なら、これが楽にカバーできるハズ。メインゲーム以外のお楽しみの部分まで入って、アーケードの感動がさらに忠実によみがえるんじゃないかな? 頭からシッポまでアンコの詰まったソフトが増えそうだ。



2 ビジュアル面でもさらに満足！

移植ソフトの中には、容量の都合でキャラのアニメーションの総数や、マップが省略されることがよくある。この場合オリジナルと比べると、どうしても粗さが目についてしまうんだよね。

しかし容量が倍になれば、グラフィックの構成にも余裕が出てくることが予想されるので、キャラの動きはさらになめらかに。マップは長さはもちろん、全体の構成としてもかなり豊かなものになるだろうね。ビジュアル的にはさらに充実!?

驚異のスーパーソフト

容量が増大するとこんなに魅力的になる!?





「感動をさらに感動的に」——ソフトの容量の枠が広がることによって、可能性はますますワイドに

▲こんなデカいキャラも、忠実に再現できるハズ!?



▶『飛竜』のウロボロス。PCで動いてくれるのか!?

『ストライダー飛竜』単行本化決定！



イラスト／和田たつみ

「コミックコンプ」（角川書店）で連載されていた『ストライダー飛竜』の単行本が、ついに発売になるのだ！

内容は本編とふろくを収録したもので、ファンの間では一日も早い単行本化が待たれていたもの。

ゲームの背景をさらに深～く知りたいキミには、ゼヒおすすめの１冊だ。「ストライダーズ」についてのエピソードも載っているぞ。

発売は11月５日。B６判・¥490(税込み)。忘れないように、カレンダーに印をつけておくよーに！

写真は全てアーケード版です。



最新 NECアベニュー 移植情報！

人質を助けろ！　部落を解放せよ!!　1人の傭兵に命じられた作戦は、国際関係を左右する……!!

オペレーションウルフ

ついに画面写真を公開!!

緊急指令！人質を奪還せよ！

南米チェリゴ国で発生したクーデター。新大統領は前大統領とアメリカ大使館員を捕え、多くの政治犯と共に収容所送りにしてしまったのだ！　キミの使命は人質を救出し、空港に待機している飛行機で脱出させることだ。作戦コードネームは“WOLF”！

画面上に次つぎに現れる敵どもに照準を合わせ、マシンガンで撃ちまくれ。もちろん敵も攻撃してくるから、撃たれる前に撃つのだ。民間人は撃たずに逃がせ。「撃たなければこっちがやられる」という緊迫感と、フルオートで撃ちまくる快感、任務を遂行する男の渋さを感じさせてくれるソフトではないだろうか？

▶降下してくる敵兵を撃て撃てェ！





◀手榴弾がこっちに飛んでくる。





◀アイテム多数出現！　撃って奪取せよ！

人気アーケードの移植は、まだまだこれから盛り上がりを見せてくれるぞ。8メガソフトが登場することによって、

今後にますます期待

その動きはますます活性化していくだろう。来年のメーカー側の動きや、ソフトのラインナップに期待がかかる。

PRESENT

やっほーっ!! みんな元気かな? 今月もプレゼントが充実してるでしょ⁉ キミはソフトをもらってコレクションをふやす⁉ グッズをもらって友達に差をつける⁉ さあどっち?

SOFT

今月はCDロムをもってるキミにうれしいラインナップだよん。

スーパーアルバトロス

5名 日本テレネット/発売中/¥6,780



➡シナリオモードが、かなり楽しい、ゴルフゲームだ!!

獣王記

5名 NECアベニュー/発売中/¥5,800



⬅ゲームセンターの迫力そのまま、『獣王記』のCDロム版だ。

ダブルダンジョン

5名 メサイヤ/発売中/¥5,500



⬅RPGファンにはこたえられない、正統派ゲームだ。

GOODS

なんてったって、これをもらわなくっちゃお話にならないというスグレモノだあ!

5名『宇宙英雄物語CD』

提供/ワーナーパイオニア



⬆コミックコンプで大人気連載中の、伊東岳彦先生の「宇宙英雄物語」のCD化を記念して、先生のサイン入りCDをプレゼント。

5名 下じき

提供/タイトー



⬆タイトーの人気ゲーム『ニンジャウォーリアーズ』と、新作『バリバリ伝説』が表裏1枚の下じきだよ!

10名 Tシャツ

㊇PCエンジン



⬆㊇PCエンジン編集部特製の、Tシャツである。これからの季節でも、きっとキミのおやくにたちます。

3名『帝都大戦』Mook

角川書店



➡東宝洋画系で大好評上映中の「帝都大戦」の完全本が角川書店より¥880で発売されているぞ。これを読者、3名様に。

＊9月号の当選者発表はP.80にあります。

応募方法

プレゼントの希望者は、今月号に付いているハガキのアンケートに答え、このページの中でキミの希望するプレゼントを明記して、㊇PCエンジン編集部まで送ってね!! しめ切りは10月29日(当日消印有効)。切手も忘れずに貼ってね。



このアンケートへのお答え内容とプレゼントの当落は全く関係ありません。正直に書いてね!

 イラスト/杉山真理

NEW Soft TIMES

ニューソフトタイムス

秋の新作情報を大公開。今月の目玉は、『スーパー大戦略』の移植決定だ！



新作ソフト紹介の目次と、記事内容が制作進行上やむを得ず異なる場合がございます。ご了承ください。

イラスト／中沢数宣

これぞ正統派アクション・RPGだ！

ニュートピア



なにかと、新しさを追い求めがちなゲーム業界の中で、これほどまでに、基本に忠実なゲームも珍しい。まるで、アクション・ロールプレイング・ゲームの創世期にタイムスリップしたかのようだ。ああ…、懐しや!! と、ばかりのこのゲーム、剣と魔法の世界を舞台に、少年フレイがたった１人で魔物と戦いながら、さらわれたララン姫を救うための冒険をくりひろげる、壮大なストーリーだ!!

ハドソン／11月17日発売予定／¥5,800／A・RPG

フレイよ！ 闇の皇帝ラファエルを倒せ！

8つのメダリオンを取り戻し、ララン姫を救え！

時は、まだ剣と魔法の力が世界を支配していた時代。ある夜、稲妻とともに現れた闇の皇帝ラファエルが８つのメダリオンとララン姫を奪い去っていった。そしてラファエルは奪ったメダリオンを８つの迷宮の奥深くに隠してしまった。それからというもの世界は魔物でおおわれ、人々は洞窟などに隠れて住まなければならなくなった。

そこで、キミ（フレイ）は数多くの魔物と戦って世界を冒険しながら自らもパワーアップして、ラファエルの手から８つのメダリオンを奪い返し、ララン姫を救い出すのだ。そして、この魔物であふれてしまった世界に、平和をもたらすのだ。

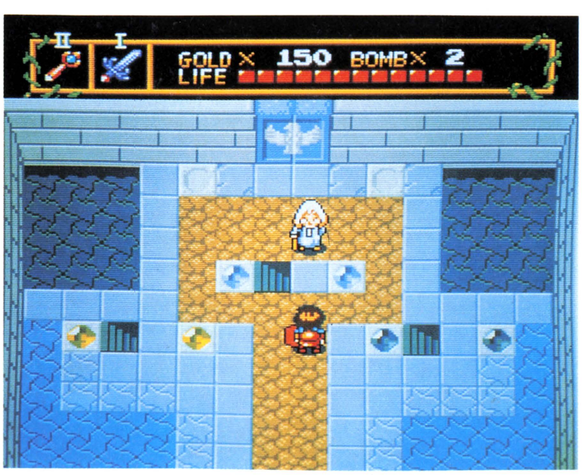


⬆ラファエルにさらわれたララン姫は、どうやら不思議な力をもっているらしい。ラファエルは、その不思議な力を、悪に利用しようとしているのだろうか。



⬆稲妻とともに現れた何者かに、ララン姫がさらわれようとしている！　何とかしたいけれど

人々から情報を集めてナゾを解きあかせ

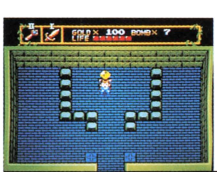


メダリオンの力

ラファエルはなぜ、メダリオンとララン姫を奪い去ったのだろうか。それは、このメダリオンには、すべての世界に平和をもたらす力が秘められており、そして、ララン姫にはメダリオンの力を導くことができる能力が備わっていたからなのだった。それが奪われた今、各地で魔物が大暴れして、大変なことになってしまったのだ。

⬅この神殿から冒険は始まる。集めてきたメダリオンはこの部屋に置くのだ。ここではいつでもライフを回復できる。

➡すべての世界に平和を取り戻すために一刻も早くメダリオンを集めなければ。



⬅フレイが持ち上げているのが、８つのメダリオンのうちの一つなのだ。



NEWSoft TIMES

 イラスト／まみやなつき

4つの世界を冒険し8つの迷宮を探せ！

地上・地下・海・空

フレイの冒険の舞台は地上・地下・海・空の4つの世界に分かれる。魔物を封じこめていたメダリオンが奪われた今、各地では魔物が大暴れしている。そんな中を、フレイは魔物を倒しながら、各世界にある迷宮を探し出し、自らもパワーアップしながら、メダリオンを奪い返していくのだ。



⬆4つの世界には、それぞれ2つずつの迷宮が存在し、各迷宮には、メダリオンが1つずつ隠されているのだ。

ダンジョンの秘密を解け

各世界に2つずつあるダンジョン（迷宮）の中はワナでいっぱい。中に入ったら、まずクリスタルを探すのだ。すると、右図のようにマップを見ることができる。ボスの部屋に入るにはカギも必要だ。さらに隠し部屋があったり、強い武器や防具も隠されていたりするらしいぞ。

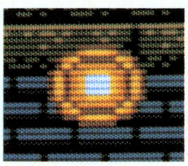


⬆隠し部屋や隠し通路は、このクリスタルの力による地図にもうつし出されることはないという。

もりだくさんのアイテム

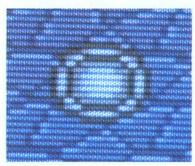
たった1人で戦うフレイを、たくさんのアイテムが助けてくれる。アイテムは、敵を倒して手に入れたり、お店で買ったりするのだ。

金貨



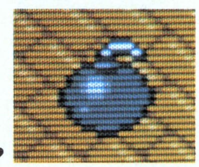
敵を倒すと、ときどき出現する。1つ50G。敵を倒して出現するアイテムは、ボヤボヤしていると消えてしまうぞ。

銀貨



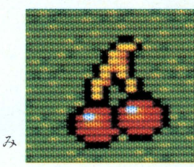
金貨よりも出現する率が高い。1つ10G。チリも積もれば山となるから、出現したら必ず取ろう。結構モノイリなのだ。

ばくだん



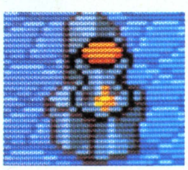
敵も持っているけどお店でも売っている。攻撃にも使えるけれど、やっぱりメインは壁を壊すこと。派手に壊そう。

木の実



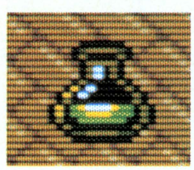
敵が持っている。食べるとライフが1目盛回復する。なかなか出現しないので、あまりあてにしない方がいいかもね。

砂時計



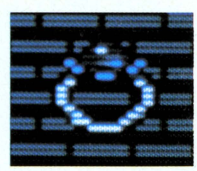
敵が持っている。取ると、画面上の敵が一定時間ストップする。でも敵に触れるとダメージは受けるから注意しよう。

クスリ



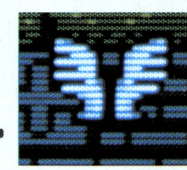
お店で買うアイテム。2つまで持てる。1つめが青、2つめが赤で表示されるけれど、両方ともライフを満タンにする。

不思議な指輪



お店で売っているが敵からもよく出現。画面上の敵を弱い敵の姿に変える。効かない敵もいるけど、いろいろ試してみて。

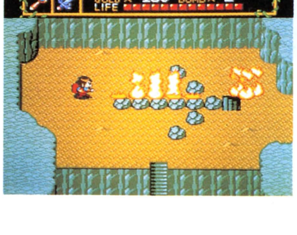
ツバサ



敵が持っている。一瞬にして、最後にパスワードを聞いた地点まで戻ることができる。ダンジョンの中でも使えるのだ。

冒険はこうやってすすめよう

まず人々から情報を集めよう。そうすれば自然に次に何をすればいいかわかるはずだ。けれども人々は、魔物を恐れて隠れてしまった。そこで、キミは人々が隠れ住む秘密の入口をいろいろな方法で見つけだして、人々の助けを借りながら、多くのナゾを解いていくのだ。このゲームはたくさんの不思議なことで満ち満ちている。キミも、いろいろなことを試してみてごらん。あっと驚く意外な発見があるかもしれないよ。



⬅画面の中にいた敵を全滅させてみると、突然、ポッカリと階段が現れたぞ。



⬅通れなさそうに見えても、魔法の杖のひと振りで道が開けることもある。階段も…。



➡あやしそうな場所にばくだんをセットしてみると、ほーら、煙のむこうに扉が。

NEWSoft TIMES

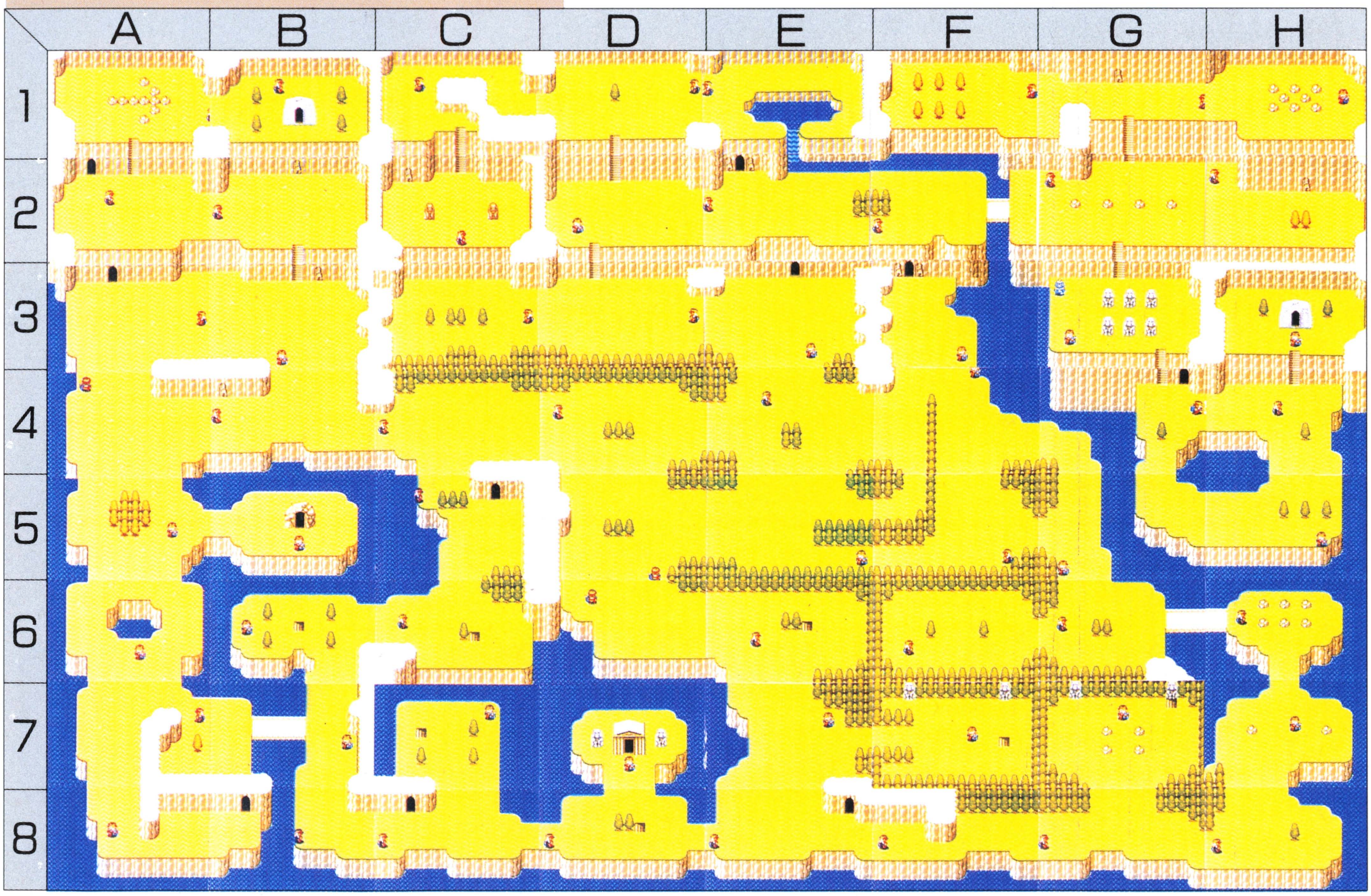
第1の世界

さぁ 冒険のスタートだ

冒険は地上の世界から始まる。この世界での目的は、まず2つのメダリオンを見つけだすことだけれど、右ページに載せたポイントを早めにクリアしてしまうとあとがグッと楽になるぞ。

この地上の世界は、『ニュートピア』の世界を紹介するためのステージだと思ってくれれば間違いない。ナゾ解きもやさしいし、敵キャラも弱い。お散歩気分でのんびりとプレイしよう。

地上の世界全マップ



マップの中の秘密

ここに載せたマップ上には、実はいたるところにさまざまな秘密が隠されている。あることをすると、突然隠し階段などが現れて、いろいろなイベントが起こったりするのだ。ここでは、どんなことをすればその隠された入口を開かせることができて、どのようなイベントが起こるのかを紹介しよう。そして、キミ自身が実際に調べたことを上のマップに書きこんで、キミだけのオリジナルマップを作ってみよう。

	アヤシげな壁にばくだんをセットしてみよう。ポッカリ穴があくことも。	P	パスワードを教えてくれるおばあさんが住んでいるところがあるぞ。
	魔法の杖でそこら中を焼きうちにしてみよう。よく燃えるものがあるぞ。	薬	クスリを売ってくれるSHOPがある。この世界で買うのが一番お得だ。
S	画面内の敵を全滅させた後に、岩なんかを押してみよう。動く岩もある。	ば	ばくだんを売っているSHOPもある。4個セットで売っているのだ。
	画面上の敵を全滅させるだけで、秘密の階段が突然出現したりする。		話をするだけでライフを満タンにしてくれる、とっても優しい人もいる。
☆	右ページに載せたポイントとなるイベントの場所は重要。☆印をつけよう。	H	一番多いのが、情報をくれる人たちだ。しっかり聞いておこう。

ポイントはここだ！

魔法のコンパス 座標[7,D]



最初の神殿でもらう。これは、奪われたメダリオンのある場所を指し示してくれる。道に迷わなくてすむのだ。

復活の本 座標[8,D]



この復活の本を持っていなければ、パスワードを聞くことができない。ここのおじいさんは情報もくれる。

魔法の杖 座標[6,H]



超便利アイテム。敵に間接攻撃できるし、木なども燃やすことができる。炎の力はレベルアップしていくぞ。

親切なおじいさん 座標[8,C]



あちこちに隠れ住み、ライフの上限をアップしてくれたり、ばくだんをたくさん持てるようにしてくれたりする。

修行僧 座標[2,C]



この修業僧に出会うと、命の力をアップしてくれたり、持てるばくだんの数をふやしてくれたりするぞ！

不思議な指輪 座標[1,G]



ここではおばあさんが250 Gで売っているけれど、欲しいポイントでは、敵がたくさん持ってるよ。

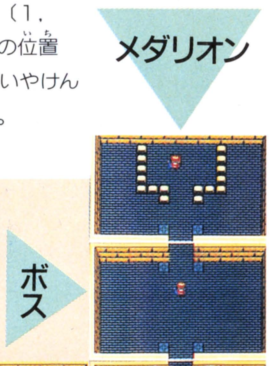
ダンジョンマップ

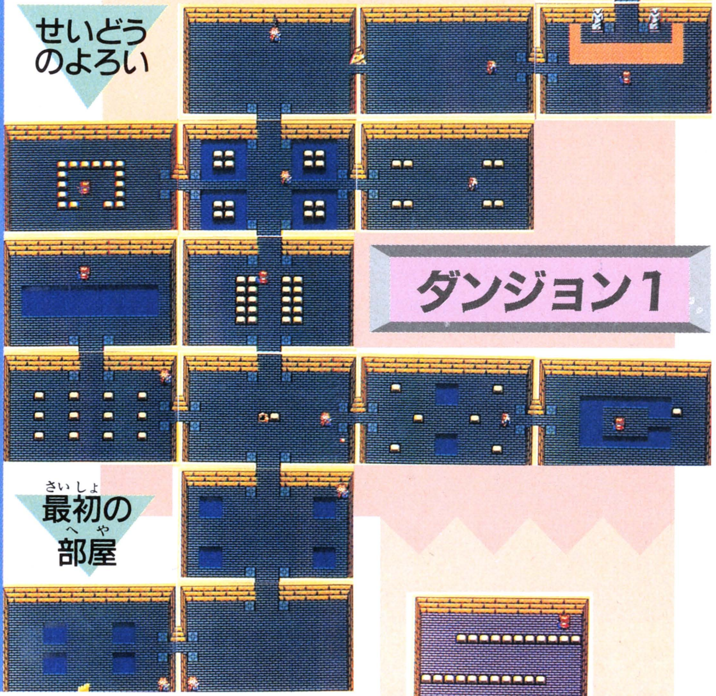
メダリオンを探せ

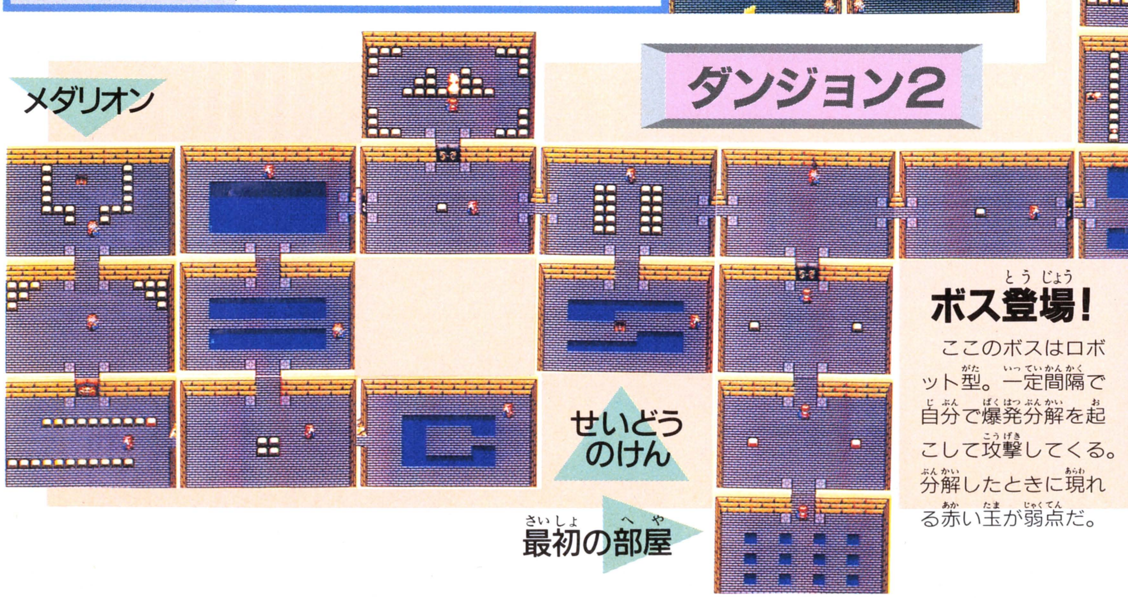
ダンジョン1の入口は左ページのマップの（1，B)の位置に、ダンジョン2の入口は(3，H)の位置にある。。ダンジョン内では、せいどうのよろいやけんも手に入る。隠し部屋なんかも探してみよう。



➡こいつが、このダンジョンのボス、ヴァルカンだ。ときどき吐く火にさえ気をつければ楽勝なのだ。







ボス登場！

ここのボスはロボット型。一定間隔で自分で爆発分解を起こして攻撃してくる。分解したときに現れる赤い玉が弱点だ。



⬆分裂した直後だ。この赤い玉めがけて攻撃するのだ。

第2の世界

マグマが燃える地下へ

第3、第4のメダリオンを探せ!

第1の世界でメダリオンを2つ集めると地下の世界への扉が開かれる。地下の世界は地底の世界。熱いマグマが燃えたぎっていたり、しょう乳石が立ち並んでいたりする。さすがに、敵も強力になってくる。ダンジョンに潜入するのにも、いくつかのナゾ解きをしなければいけなかったり、かなりのまわり道をしなければならなかったりで少し苦労するかもね。今度は自分でマッピングしてみよう。そして、さらに2つのメダリオンをみつけだすのだ。



⬆ここが地下の世界の第1のダンジョンの入口だ。神殿の北西に位置する。



➡さすがに第1の世界と比べて敵の攻撃も厳しくなってくる。ここはダンジョンの中だけど、オバケがこんなに。

地上とここが違うぞ

まず面くらってとまうことは、しょう乳石が燃えるということ。地上で燃えたのは木だった。これは当然のこととしても、石が燃えるなんて驚きだね。『ニュートピア』の世界は不思議がいっぱいだ。さらに、どこかにナゾにつつまれた暗闇のエリアがあったりする。



⬅じゃまなしょう乳石は、魔法の杖で焼き払ってしまおう。それ、四方八方みだれ焼きうちだ! 階段が見つかるかもね。

新たなナゾを追え!

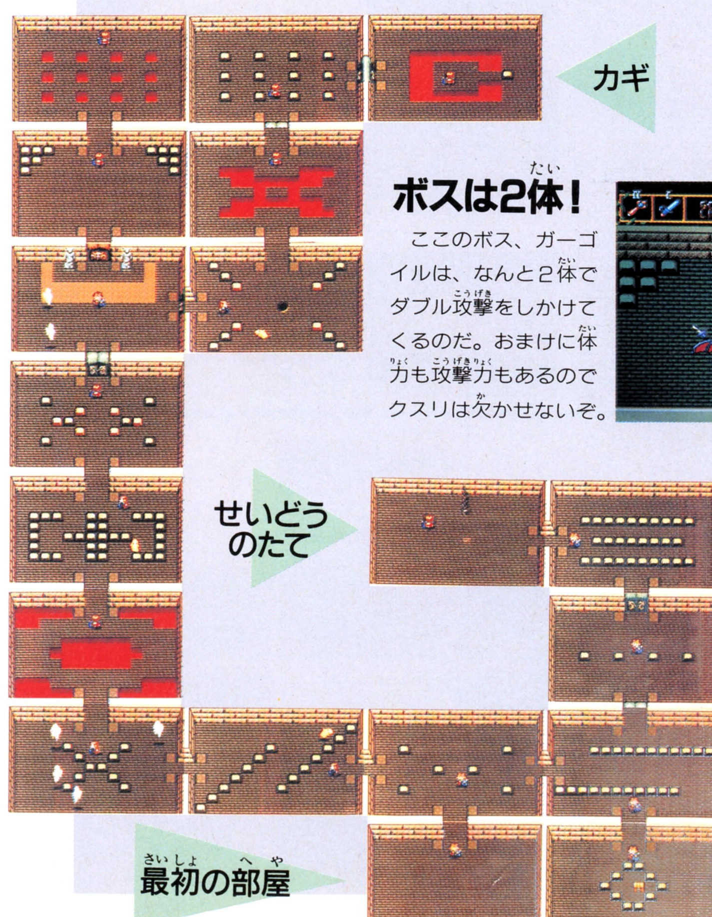
地下の世界の2つのダンジョンに入るためには、それぞれのダンジョンについて1つずつ、あるアイテムが必要になる。そのナゾを解くために一番重要なのはやはり、人の話をよく聞くこと。ピラミッドなども登場するぞ。



➡ここは、地下の世界の第2ダンジョンの最初の部屋だ。溝にじゃまされて奥に行くことができない。はしごか何かあれば…。

1つめのダンジョンへ潜入だ

ここのダンジョンに入るには、あるアイテムを見つけないと、入ることはできないんだ。やっとダンジョンの中に入ることができたとしても、さすがに第2の世界だけあって、かなりモンスターも強くなっているぞ。このダンジョンでキミのなすべきことは、せいどうのたてを見つけて、ボスを倒すことだ。



ボスは2体!

ここのボス、ガーゴイルは、なんと2体でダブル攻撃をしかけてくるのだ。おまけに体力も攻撃力もあるのでクスリは欠かせないぞ。



パワーアップしたかな？

メダリオンを1つ集めるごとに、神殿で命の力、すなわちライフの最大値を上げてもらえる。さらに、隠れ住む命の修行僧に会えばライフの最大値が上がる。ライフの最大値が上がると、魔法の杖がレベルアップする。

ばくだんを持てる個数も、最初は8個だけど、力の修行僧に会えば4つずつ上げてもらえる。

さらに強い武器や防具も、ダンジョンの中などに隠されている。こうして、少しずつフレイはパワーアップしていくんだ。



⬆ダンジョンに隠されていたせいどうのたて。これで敵の岩攻撃や、青い玉を防ぐことができるようになる。

魔法の杖のパワーアップ

➡ライフが8目盛以下のとき。ただの火の玉なのだ。





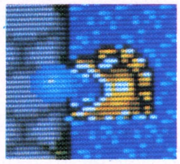
⬆ライフの目盛が8～12のとき。なかなか派手になったね。

➡ライフの目盛が12を超えたとき。炎が独り歩きを始める。

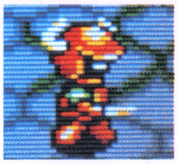


なんだか憎めない敵キャラたちだ！

RPGといえば、レベルアップするために、さまざまなモンスターが登場する。でもレベルアップするためだけのヤツらだと思うとかわいそうだね。ここでは、ニュートピアの世界の憎めないモンスターたちを紹介しよう。



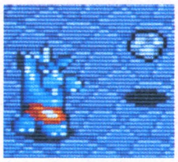
第3の世界である海の世界に登場する。海からときどき顔を出して火を吐いてくる。なぜか懐しく感じてしまうキャラだ。



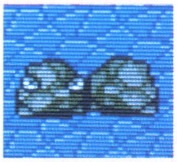
この敵も海の世界に登場する。こちらは、陸の上をウロウロしていて、こちらの姿を見つけると猛スピードで寄ってくる。



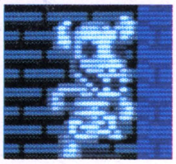
第4の世界である空の城に登場する。いつもピョンピョンと飛びまわっていて、落ち着かないヤツなのだ。



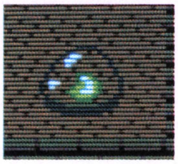
第2の世界である地下に登場。両手をブンブンと振りまわして、岩を手あたりしだいに投げつけてくるぞ。



地下の世界にいるのだが、コイツにはまいった。岩そっくりなのだ。地下の世界では、岩を押す前に焼いてみた方がいいぞ。



地下の世界のダンジョンに登場する。歩き方がとってもカワイイ！　写真では、そのカワイサが伝わらなくて残念。



ダンジョンに住む。シャボンで包まれてフワフワしているが、攻撃すると中身だけになって、これがなかなか素早く動く。



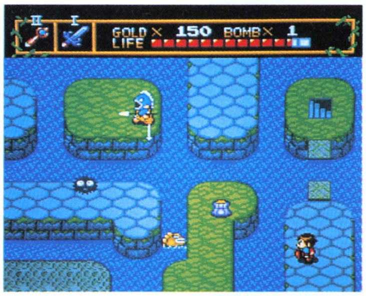
地下の世界のダンジョンに住むが、コイツには魔法の杖は効果なし。ひたすら、剣で突いて突いて突きまくるのだ。

残り5つのメダリオンはどこに

海へ、そして空へ

今回、第2の世界である地下の世界の第1ダンジョンまでを紹介したね。これからフレイは、海の世界を冒険して、さらには空の城へと活躍の場を広げていくことになる。そして、闇の皇帝ラファエルと決戦するのだ。

残りのメダリオンとララン姫はどこに!?　どんな冒険が待っているか楽しみだ。



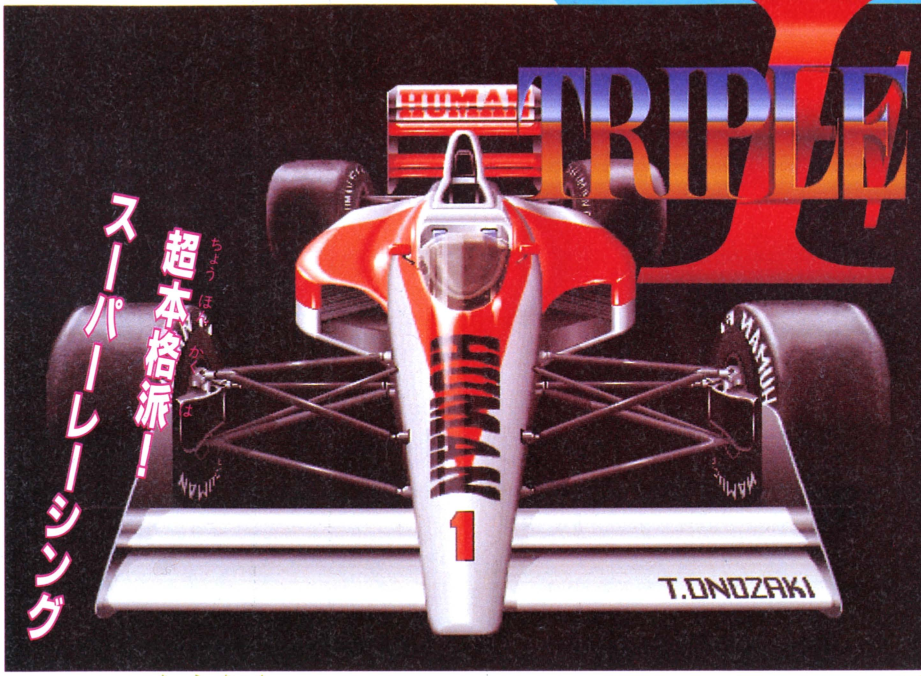
⬆ここは第3の世界である海の世界。はなれ小島がたくさんあるけど、どうやって渡るのかな。



⬆ここは第4の世界である空の世界。空の城は今やラファエルの城。ララン姫もこの空のどこかにいるに違いない。

WRITER'S NOTE

どーんな人でも、プレイを始めてから、あっという間に、『ニュートピア』の世界に、すっと溶けこんでしまうことうけあい！　それほど、とっても素直に作られているから、次にどんなことが起こるのか、なぜか何となくわかってしまうという、いわば水戸黄門的ゲームなのだ。ゲーム全体にホノボノとしたムードがただよっていて、とってもノスタルジック。初心者からマニアまで楽しめるぞ。（まゆりん）



F1 TRIPLE BATTLE

F1 トリプルバトル

ヒューマン／12月中旬発売予定
価格未定／SPG

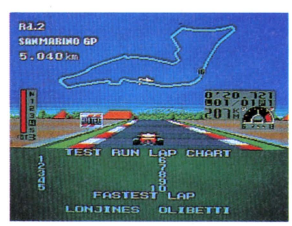
F１怪物マシーンを、自由に操る快感。0.1秒が、勝敗を大きく左右するシビアな感覚。『F１トリプルバトル』は、世界最速のレースシーンにキミを導き、存分にそのすごさを体験させてくれるゲームだ。F１ファン必見の、超大型ソフトだ。

究極のF1ゲーム、ここに登場

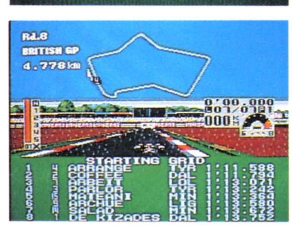
レースの世界、最も光り輝く頂点の存在こそが、〝F１グランプリ〟。そこに集まるマシーンは、まさに怪物の名にふさわしい。レースの舞台となるサーキットは、もてるテクニックのギリギリまで要求する、超１級のシビアさをもって待ち受ける。

その、F１レースのもつ要素が、ほぼ完全なかたちにゲーム化されて、ここに登場！　豊富なパーツ類は、すべて性能が異なり、マシンセッティングにも、センスと冷静な判断が必要とされる。さらに、全16コースのサーキットには地上高の違い(アップダウン)や、急変する天候などコースレイアウト以外の要素も入っているんだ。

ワールドチャンプを目指すか、友達とテクを競うか、スーパーバトルのブルーシグナルはもうすぐだぜ!!



⬅コースが途中までしか見えないのは、登りだからだ。



⬅本日は雨天なり。ラップタイムも上がらないぜ。



⬆グーンと下へ向かって、コースが低くなっている下り。はるか遠くに見える、左カーブが見えるかな？

3分割画面は、モードや場面で切り換わる

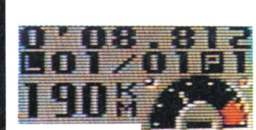


上段の画面は、主にコース図を示す画面として使われる。対人バトルの３Pモード時だけ、操作用の走行画面になる。コース図には、走行中のコース位置も示されるぞ。

全モード通して、操作用の走行画面がでる中段。走行中のスピードなどは、左右のパネルで示される。対人バトル時には、この画面が上下段、それぞれに入る。

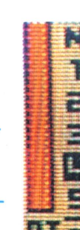
対人バトル以外のモードでは、ラップタイム表示に使われる。予選や本選で自分のタイムがでると、紫色で他車との区別がでる。最小単位は、1000分の１秒まで。

■マシンの状況を伝える■ インフォメーションパネル



ラップ・タイム
周回数・順位
タコメーター
スピードメーター

⬆リアルタイム表示のパネル。周回数は、〝残り〟／〝規定数〟となる。



タイヤメーター

オーバーテイク

➡右側の数字は、ギア表示。〝ＯＴ３〟は、ターボアップの残数。ＮＡはなし。

3つのモードでトップドライバーを目指せ！

『F1トリプルバトル』には、3つのモードが用意されている。それぞれ、“TEST RUN(練習走行)”“WORLDCHANPION SHIP(1Pのみ)”“BATTLE(1～3P用)”だ。

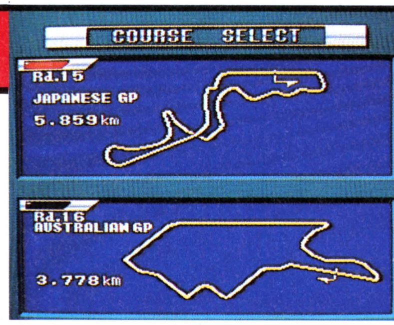
“TEST～”は、文字通り練習用のモードなので、他2つのモードのために腕をみがくのがいい。“WORLD～”は、レベル1～4に順に勝ち上がっていくモード。詳しくは、下のカコミの中で説明するけど、じっくり遊べるバックアップ対応モードだ。最後の“BATTLE”は、対人プレイ用モード。3周から19周まで、6種類に設定された周回数で競い合えるぞ。

どのモードにも共通していることは、走りのセオリーを覚えなければダメだという大原則。あとは、キミのテクしだいでラップタイムもグングンよくなっていくわけだ。

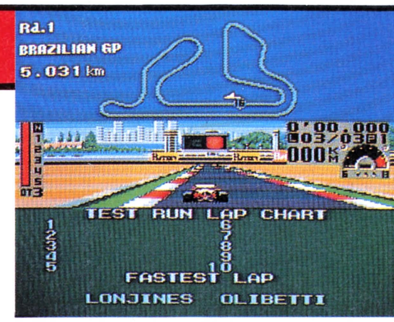
TEST RUN

はっきり言って、このモードは地味。ゲーム的な要素はじぇーんじぇんない。しかし、だからといっておろそかにしていると、その重要な意味に気づかずにいることになってしまうぞ!!

なぜならば、このモードは、全サーキットと全パーツを任意に選んで試せるからなんだ。同じコースでパーツの性能をチェックしたり、その逆をやってみたり。勝つためのデータはこのモードでバッチリなんだぜ!!

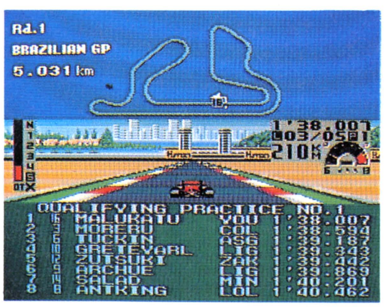


⬆全16コースのコース図を、ここで見ることができる。苦手なコースは、このモードで練習しよう。



⬆各周回ごとのラップタイムは、下段の部分に順番に表示されていく。走り方のチェックにどうぞ。

WORLDCHANPION SHIP





⬆予選結果表。緑色のドライバーは予選落ち、残念でした。

⬅“YOU”と表示されているのが自分。これで予選通過だ！

なみいる39人の、実在ドライバーをモデルにしたライバルと戦い、チャンピオンを目指す。

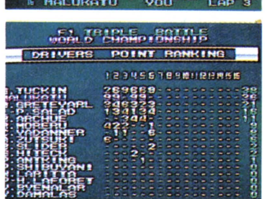
レベル1から挑戦し、レベル4終了まで勝ち抜いてゆく。1回のサーキットラウンドは、予選2回と本選。それぞれのレベルで違う16人中8位以内に入らないと、予選通過できないぞ。ハンパなテクでは生き残れないのである。

⬇スターティンググリッド表。レベル1では、まだマイナーチームが多い。

➡本選中。下段は、各ラップごとのトップからの遅れを示す。







➡ポイント表。現在36ポイントで2位だ。

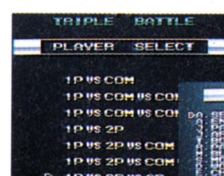
BATTLE

真剣勝負の1対1や3人での競い合い。また、3人プレイ以外は39人のドライバーのうち、1～3人をいっしょに走らせることもできる（もちろん、A・セスナとずつき亜久里が夢の対決！　なんてのもOKだ）。

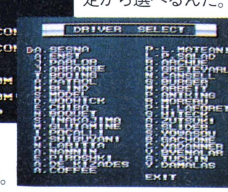
ちょっとしたテクや、コースを知ることで友だちにも大きく差がつくこのモード。勝利の快感は素晴らしいぞ!!



⬅3Pモードのスタート前画面。車体下の文字は、パーツ名を示す。



⬅対戦は、7種の設定から選べるんだ。



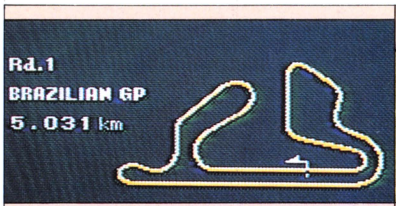
➡COM車は、好きなドライバーを選ぶ。



⬅これが3分割対戦モード。画面にも微妙に変化が見られる。中段の上下にある黄線部は、3台の順位関係とコース内のどの辺にいるかを示している。ブロッキングを思いきり使おう。

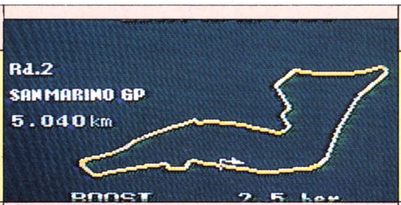
コースを覚え、ベストのセッティングをす

この16コースこそ、シビアなF1バトルのステージだ！



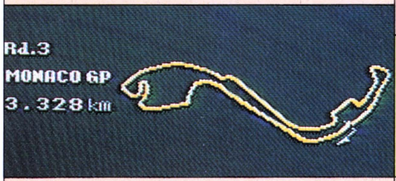
難易度☆

一番最初にくるサーキットらしく、天気も安定していて高低差も少ない。減速のタイミングをつかみ、アクセル＆ブレーキを使うことでトップもとれるぞ！



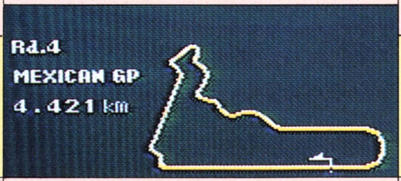
難易度☆☆☆

ブラジルに比べ、いきなり高低差が激しくなる。コース図を見ると、なんとなく直線が多そうな気がするが、実はタイトなコーナーが多い。ちょっと難しいコース。



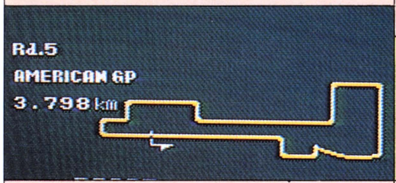
難易度☆☆☆☆☆

ワールドチャンピオンになるのと、同じくらい勝つことに意味のあるコース。とにかくコーナーの連続で息つくヒマもない。最高ランクで難しいコースだぜ！



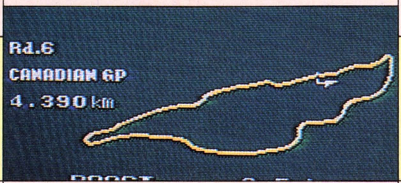
難易度☆☆☆☆

約50%の距離を占める直線はいいが、その間のコーナーがクセ者。特に最初のS字はコーナーに入りながらさらに減速しなければ、必ずコース外のカンバンに当たる。



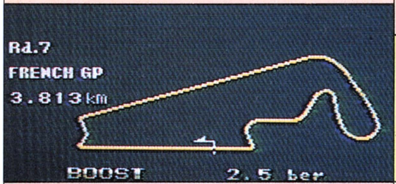
難易度☆☆☆☆

単純そうなコースほど難しい。このコース図の直角コーナーが、どんなものかを考えればそれがわかる。スピードがのれば、それだけ次の動作がキビシくなるわけ。



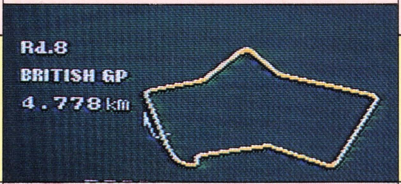
難易度☆☆☆☆☆

これも、アメリカンと同じく、楽そうに見えるだけのコース。5速まで使えることが多いので、次にやってくるコーナーを、まったく曲がりきれなくなるのだ。



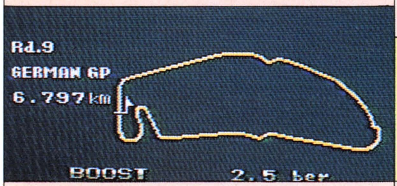
難易度☆☆☆

高速サーキットのため、ハイスピードの快感が得られるコース。右上の大きなコーナーは、5速全開で駆け抜けられる。注意は最初のS字と、最後のヘアピン。



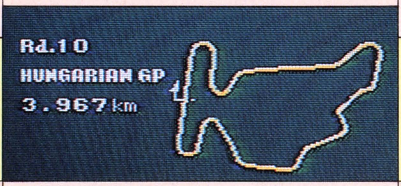
難易度☆☆

一見難しそう、でも楽なコースがこれだ。この☆形のコースは、それぞれの頂点コーナーが減速を必要とするだけで、あとはブレーキなしで突っ走れるぞ！



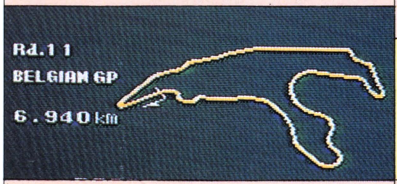
難易度☆☆☆☆

世界でも有名な"魔の森"にあるコース。ここでのポイントは、5速全開の後にくる強烈なS字。これを、どうクリアするかでタイムに大きな違いが出るのだ！



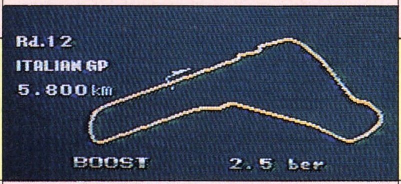
難易度☆☆☆☆☆

コース図以上に、コーナーの角度が凄まじいところ。直線の割合が、かなり少ないので、ギアチェンジの回数が一気に増大する。屈指のテクニカルコースだ。



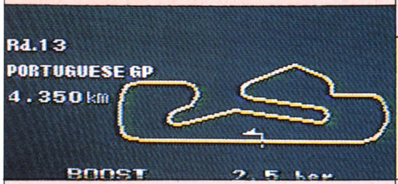
難易度☆☆☆☆☆

コースレイアウトも難しそうだが、それ以上に高低差がメチャすごいコース。特に、一番最後のコーナー付近は、極端な登りから一変して下るので超難しい部分だ。



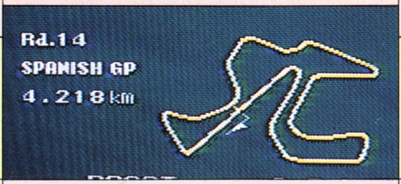
難易度☆

ブラジルよりも楽なコース。セオリーさえ守って走れば、誰でも予選など通ってしまう。唯一のポイントは、スタート直後のS字くらいだろうか。



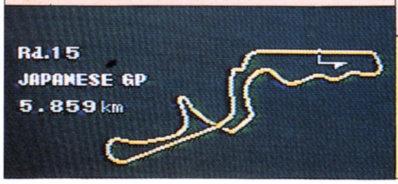
難易度☆☆☆

パッと見ると、ムチャクチャなコースみたいだが、コーナーのポイントさえ押さえれば大丈夫。各ヘアピンは、楽ではないがあまり連続しないのでなんとかなる!?



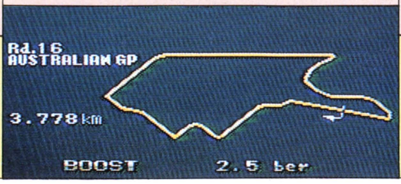
難易度☆☆☆☆☆

難しそうに見えて、本当に難しいコース。スピードがのった後に、必ずタイトなコーナーがくるので、安心して走れる部分が少ない。ここでトップになったらバケ物だ!!



難易度☆☆☆☆

レースファンならみんな知ってる、あのコース。他のテクニカルコースを走った後だと、それほどキツいとは感じなくてすむ。けっして楽とは言えないが。

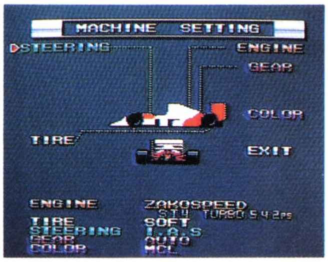


難易度☆☆☆☆☆

最終ラウンドは、南半球オーストラリア。ここも、直線はアッという間で、次々にやってくるコーナーに冷や汗が出る。3つのヘアピンは難物だ！

ることがワールドチャンプへの道だ!!

自分の走りに合った、オリジナルマシンを作ろう！



➡共通のセッティング画面。下段には現在使用中のパーツを表示。

このゲームでの重要なポイントは、走りのテクもあるけど、冷静な状況判断でパーツを選ぶこと。

たとえば、コースコンディションにはウェット(雨)、ハーフ(曇り)、ドライ(晴れ)があり、タイヤもその状態に対応するものがある。しかし、ハーフの場合に、雨になるかならないかの決断で戦況は大きく変わる。タイヤの固さも同じようなこと。

エンジンとステアリングは、自分の扱いやすい物に、タイヤは状況を見て、いつもベストなセッティングを心がけよう。



⬅走行中、ピットでタイヤの交換ができる。選択ミスは早めに直せ。

STEERING



車体の走行安定性や、そのコントロール感を左右するパーツ選択のカギは、I．A．Sが、他の2つに比べてかなりスピンしにくいということ。I・A・S以外の物も、上手に操作すればOK！　なのだが、最初はちょっとムリかもね。

名称	特性
I.A.S	キーを押す間方向が変わり、離すと正面に戻る。
SMOOTH	キーを離してもそのまま。逆方向キーで戻す。
STEP	左右どちらも、キーを1回押すごとに1段階変わる。

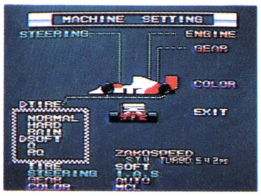
GEAR



AUTOと5SPEEDの最大の違いは、コーナー前の減速にでる。エンジンブレーキというやつだ。AUTOは初心者向きというべきかな。

名称	特性
AUTO	自動でギアが切り換わる。エンジンを痛めることがない。
5 SPEED	任意にギアを切り換える。やり方でエンジンに負担も…。

TIRE



このゲームでは、実際と同じくタイヤは消耗する。走行画面の左側にあるメーターが、それを示しているわけ。選ぶ際に、最も気をつけたいのは、天気とピットインするタイミングのこと。特に、"WORLD～"モードの予選では、コースの長さでQとSOFTを使い分けないと痛いメにあっちゃうぞ！

名称	特性
SOFT	グリップ力は高いが、消耗度が速い。
NORMAL	SOFTとHARDの中間の性能。
HARD	グリップ力は弱いが、長もちする。
RAIN	雨天用のタイヤ。ウェット時に性能を発揮する。
Q	予選用タイヤ。グリップ力は最高。消耗度も最高。
RQ	雨天時用の予選用タイヤ。ウェット時のみ効果あり。

ENGINE



⬆各レベルに4種類ずつエンジンがある。

ゲーム中、レベル1～4まで4種類ずつ計16種類のエンジンがある。そして、各レベルの4種類のうち、2つはターボで残りはNA(ノーマリーアスピレイテッド。自然吸気の略)だ。特に大きな違いは、ターボの場合OT（オーバーテイク）ボタンがついていること（セレクトボタンで操作)。これは、加速力アップを約3秒間、3回まで使える装置。馬力の劣るターボの、強い味方なのだ。

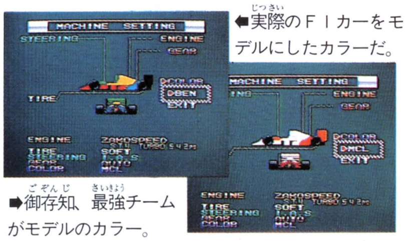


⬅"WORLD"モードのみ、挑戦中のレベルにあるエンジンしか選べないぞ。

COLOR



ボディカラーが全部で30種類。性能には関係ないが、自分の好きなチームの色で走れば、ゲームが一層楽しくなるぜ！



⬅実際のＦ１カーをモデルにしたカラーだ。

➡御存知、最強チームがモデルのカラー。

Writer's Note

ついに、ここまでゲームが実際に近づいたのか！　というのが正直な感想。と、同時に大きな感激がレースファンの私にはある。

『ファイヤープロレスリング』のヒューマンだから、ハンパな内容ではないことは予想できていた。でも、エンジントラブルやコースの高低など、最低限必要でスリリングな展開に欠かせない要素を入れたのはさすが!!　というところだろう。

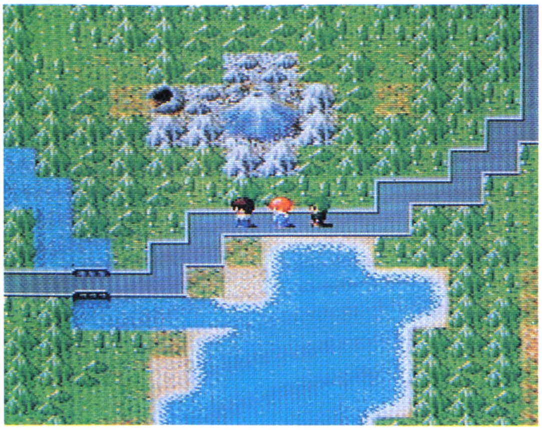
実際にゲームをしてみると、バトルモードで友達に圧倒的な差をつけ、優越感に浸り、チャンピオンモードで、予選通過のたびに狂喜するといった感じだった。

キッチリとしたデータのあるゲームだから、練習が必要な面もある。だけど、感覚さえつかめば、激ハマリのゲームだぞ。(ダゴン誠)

フツーの麻雀ゲームにあきたなら…

麻雀刺客列伝

麻雀ウォーズ



ニチブツ／11月下旬発売予定／¥5,400／ETC

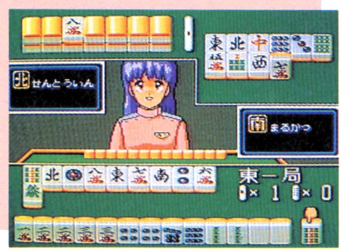
御1人様でも安心して遊べる麻雀ゲームは、ゲーム界でも不動の人気を誇るジャンルだ。しかも、RPGモードがついているのだから、超ゴキゲン!! もちろんフツーのコンピュータと対戦する麻雀も楽しめるし、対戦相手も美人揃い。3倍得する麻雀ゲームの登場というわけだ。

正統派麻雀ゲームと麻雀RPGがドッキング

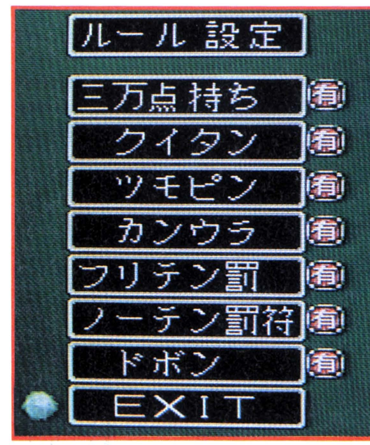
13枚の手牌を入れかえ、相手との心理的・戦術的かけ引きを楽しみつつ和了をめざす。アァ、奥深い麻雀。これがゲームで気軽に遊べちゃうんだから、麻雀ソフトが次から次へと発売されちゃうのも不思議じゃない。そしてニチブツから発売されるこのソフトは、RPGモードつきという1人遊びの要素をさらに追求した麻雀ゲーム。ノーマルモードの麻雀対戦では、細かいルールも変更できて、正統派の麻雀ゲームという感じ。では、それぞれのモードを紹介していこう。



⬅歩いている途中で敵と遭遇。とってもRPGしてるでしょ。このあと、麻雀勝負の戦闘シーンに。



➡これが戦闘シーン。とにかく、どんな手でもいいから和了れば勝ち。高い手で和了ればお金も増える。



⬆ノーマルモードでは、細かいルール設定もできる。お好きなスタイルで麻雀をお楽しみください。



ノーマルモード

対刺客戦

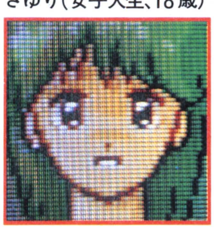
3人の美女と強敵サラリーマンを相手にする純粋な麻雀ゲーム

これがキミの対戦相手

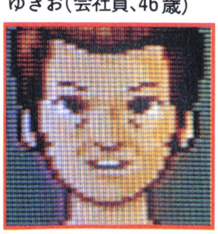
しずか(OL、21歳)



さゆり(女子大生、18歳)



ゆきお(会社員、46歳)



えり(女子高生、17歳)



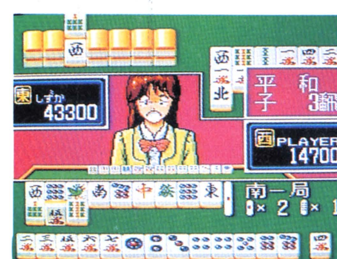
純粋に麻雀を楽しむノーマルモード。3人の美女と男1人から対戦相手を選ぶことができる。この麻雀対戦には、最近ありがちな○×アイテムなんてものは1つもない。正統派の麻雀ゲームなのだ。対戦相手の表情が、局面ごとに変化するのも魅力。対戦相手のプロフィールは…。

しずか：新入刺客。あまり強くないが、テンパイ率はよい。

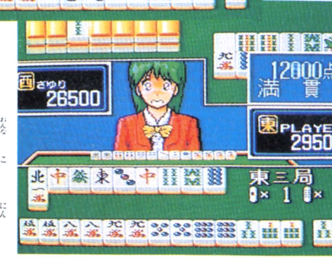
さゆり：刺客初段。高目狙いで、テンパイ率もよい。得意技、断公・一色。

えり：刺客3段。速くて高い役づくりをする。テンパイ率も、ほどほど。

ゆきお：刺客名人。高級な役を狙う、ブランド指向の強腕。



⬅こっちが和了ると、相手はくやしがる表情。喜んだり悲しんだり表情は多彩。



➡かわいい女の子が3人もいてウレシイかぎり。4人全員倒せばエンディングデモが。

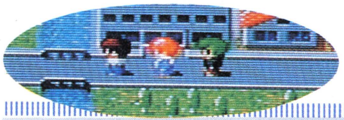


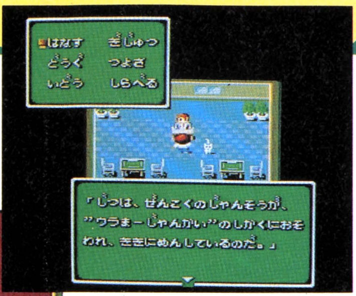
RPGモード

MAHJONG☆WARS

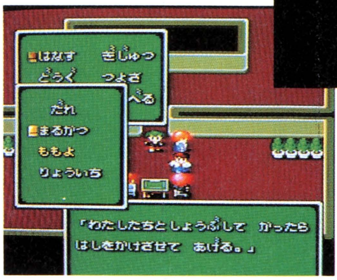
仲間を集め、裏麻雀のヤツらを叩きつぶせ!!

日本の麻雀界を汚染する組織〝裏麻雀会〟を壊滅させるため、日本各地を冒険する。そしてフツーのRPGと同様に、突然敵が出現しちゃったりもする。戦闘は麻雀で勝負を決定。1局だけの勝負で、どんな手でもいいから和了れば勝ちなのだ。負ければ敵に和了られた分だけHPを失い、高い手を和了られたりすると、マヒしちゃうこともある。冒険をするうちに仲間が集まり、最高4人パーティにまで発展。〝技術〟というコマンドがフツーのRPGでいう魔法の役割を果たしていて、成長すればツミコミ技も覚えていく。シナリオもしっかりしてて、オマケって感じのRPGモードじゃないのだぞ。スタート地点は東京。マップの左下で道が切れてるけど、ここに橋をかければ関西地方に行ける。そのころには2人の仲間を集めているはずだ。





➡裏麻雀会を壊滅させるのが、冒険の目的。そのため、日本各地を歩きまわるのだ。



⬇高い手で和了られると、マヒしたり、カゼをひいたりする。

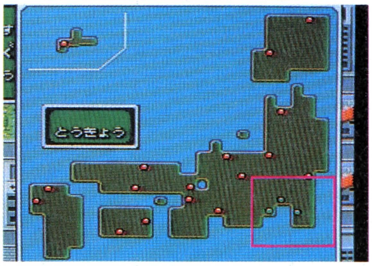


➡RPGにつきものの〝謎解き〟も盛りだくさん。〝4大秘宝〟ってナンだ？

スタート地点　関東地方マップ



全体マップ



便利な移動システム

右の全体マップで行きたい場所を選んで、一瞬にして移動も可。ほ〜らもう名古屋。



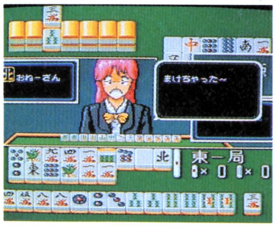
よろず屋



体力回復アイテム〝ユンクル〟をはじめ、いろんなアイテムを売る店。〝おさけ〟を戦闘で使うと、相手が酔っぱらって判断力が鈍ったりするんだって。

雀荘

雀荘では腕に自信のある雀士たちが勝負を挑んでくるぞ。勝ってお金をかせごう。また、重要情報も聞けるので、必ず立ち寄っておくように。



WRITER'S NOTE

とにかく注目はRPGモード。戦闘のときに仲間を戦わせれば、自分は何にもしないで勝手に戦ってくれるってのも親切なのだ。フツーのRPGを、うまくというか、笑える感じで麻雀世界の中に置きかえていて、芸の細かい麻雀RPGになっている。(ふぁんきい岡本)

マイクロキャビンのCDロム新作

スーパー大戦略

PCエンジン（仮）

すでに数々のゲーム機に移植され、おもしろさについては保証付きのウォーシミュレーションが、ついにPCエンジンに上陸する。しかも、CDロム版だっていうんだから涙をながせ、若者よ！



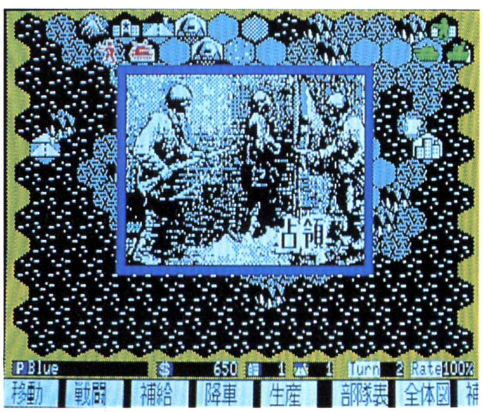
マイクロキャビン／12月発売予定／価格未定／SLG

CDロムから飛び出す戦場

読者のみなさま元気してます？　とくにシミュレーションファンの方々はどうですか。えっ、ぜんぜん元気じゃないって。そりゃそうだ。お好みのソフトが最近出ないもんね。でももう安心してもいいぞ。もうすぐ最新現代兵器がバンバン登場する『スーパー大戦略』でガンガン遊べるんだから。

それに、エンジン版はCDロムを使っているから、ただ遊べるだけじゃない。オープニングやエンディングでは、生演奏を楽しめちゃう。曲もきっとゲームのムードにピッタリの勇ましいものだろうし、途中にはしゃべり声が入ったりするというからとっても楽しみだ。

また、これはあくまで予定なんだけど、機関銃のバリバリという射撃音やジェット機が発進するときのキーンという衝撃音をサウンド化して効果音として使うことも考えている。戦闘シーンのグレードアップは間違いなし、そんなことになったらまさにリアル度100%。ゲーム開始とともに、キミの部屋はすぐ戦場に大変身だ。



⬆プレイ画面はマップをメインにしたすっきりしたレイアウト。



⬅まず初めにやるのはマップ選びと予算などを決める初期設定。ハンディ付きでもよし。

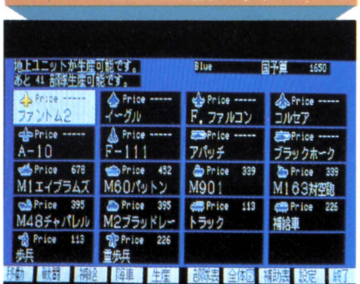


⬅4カ国で対戦することもできる。狭いマップだとまさにサバイバルゲームだね。

シミュレーションファンがハマッた3つのポイント

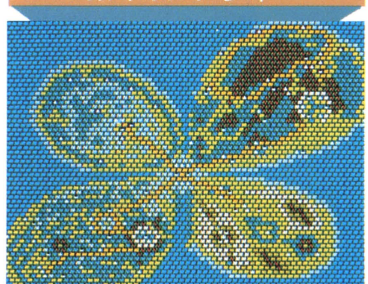
みんな知ってると思うけど、ゲームはT－72戦車やF－15イーグルなどの兵器を生産して、相手の国に攻めていくとっても簡単な戦争ごっこだ。でも奥は深く、ハマッた者は数知れず。なぜそうなるのかは実際にプレイしてもらうのが一番だが、一応ここに代表的なおもしろさのポイントを3つあげてみた。これを見て「おおっ、なかなかじゃん」って思ったら、もう片足は沈んだと思え。

国別生産タイプ



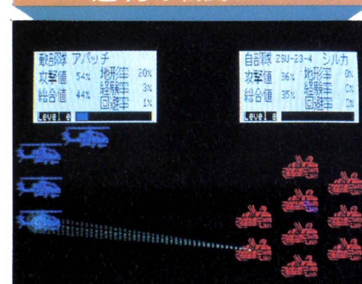
⬅空軍が強いタイプ、値段が安いタイプなどそれぞれ"色"があるとこがよく考えられている。

数々のシナリオ



⬅同じマップでも国や生産タイプを替えてやると、違ったゲームとして遊べるから不思議。

迫力の戦闘シーン



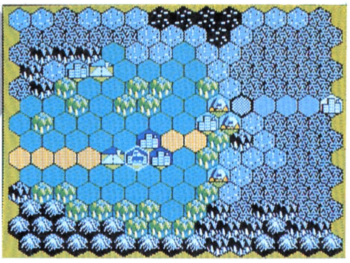
⬅よーしがんばれ！と応援したくなるくらい。兵器シルエットも雰囲気を盛り上げている。

マップ リアルファイティング方式で迫力満点

ウォー（戦争・闘争という意味）ゲームの名に恥じることなく、『スーパー大戦略』のいちばんのウリは戦闘シーン。パソコンでもリアルファイティング方式といって、発射したミサイルや爆弾が、現実のように画面を横切って敵にむかっていくものだった。もちろんCDロムなんだから、そのぐらいは軽くクリアするのは確か。聞いたところでは、さらに「キャラとか背景とかにも手をいれて、戦場の臨場感や兵器の質感を大幅にアップさせる」と言うし、完成版としては３Ｄぽく見せるバトルシーンになるらしい。

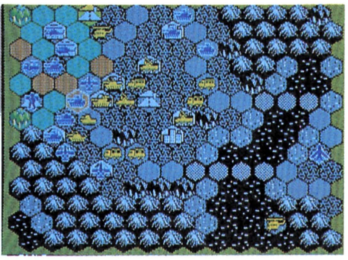
活躍する兵器には、パソコン版と同じで、各国、陸・空軍の現用タイプをほとんどそろえてある。戦艦など新しいものがないのがちょっと寂しいけど、その分、コンピュータの思考の強さやプレイスピードのアップなどでがんばってくれるはずだ。派手さより実をとったたってとこかな。とにかくいまは「どれにも負けない迫力ある戦闘シーンを目指す」という言葉に期待しよう。

移動



⬆動かすユニットのタイプによって移動力も決まっている。まずは素直に前進してみる。

遭遇



⬆こちらの動きを見て、コンピュータ側も対抗部隊を送りこんできた。よーし突撃!!

戦闘



⬅ミサイルが飛び交う空中戦は一見の価値あり。勝算はどちらに。



⬅どてっ腹に狙いをつけた120ミリ砲が火を噴いた。先制攻撃が成功。

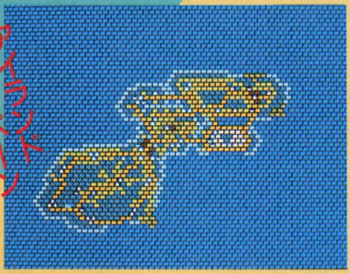


⬅組み合わせによって有利・不利があるのも実戦と同じなのだ。

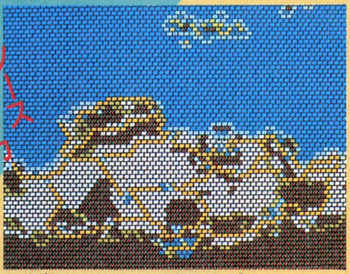
バトル オリジナル25枚＋マップコレクション30枚＋??…

マップの数だけ面白さがある

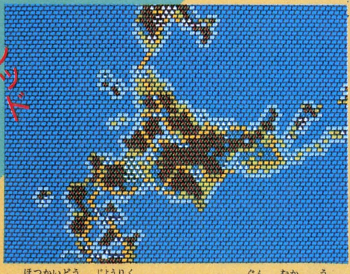
架空の島や実際にある地形を写したものなど、マップにいろいろなバリエーションをもたせているのもベストセラーを支えている要素のひとつだ。



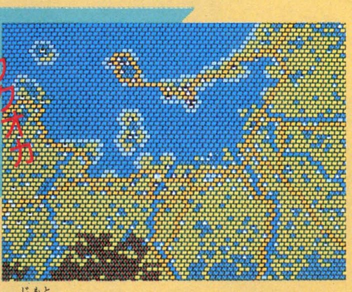
⬆どの大戦略にも入っている名作マップ。



⬆砂漠での戦いでは戦車の性能がものをいう。



⬆北海道に上陸してくるＲＥＤ軍を迎え討て。

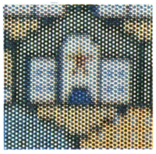


⬆地元びいきマップとでもいえるのかしら。

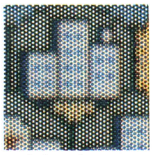
CDロムを使うと聞いたときにいちばん気になったのはマップの枚数だ。このゲームはマップが違えば作戦もぜんぜん変わってくる。いろいろなマップを自由に選んで遊べるから、それだけ楽しみ方も増えるといえるのだ。ロムの大きい容量からみれば、このぐらいのマップはかなりな数が入ると思うが、その内容はまだ未定。いまのところベースになっているパソコン版のオリジナル25枚プラスアルファということしか分からない。あと自分でオリジナルマップを作るエディター機能もあるんだけど、これもどうなるか決まってない。なるべくなら付けてほしいと思うのはボクだけじゃないよね。



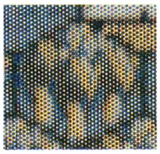
⬆エンジン版も見やすい地形にしてほしい。



⬆首都・これを占領されると負ける。



⬆都市・持っている数で税収が決まる。



⬆森・防御力が高い一般的な地形だ。

違いのわかるゲームマニアのためのページ

HOW TO WIN

レベル3マップ完全攻略!

DOUBLE DUNGEONS

ダブルダンジョン



メサイヤ(NCS)/9月29日発売/¥5,500

今回はレベル3の4つあるシナリオの、マップと敵キャラを完全紹介するのだ!!

レベル3で初登場のモンスターたち

レベル3に登場するモンスターのうち、レベル1〜2には登場しなかった13匹。その完ぺきなデータを紹介しよう。体力や攻撃力など、実際に画面には表示されないデータなので、前号のレベル2までに登場するモンスターリストとあわせて、プレイの際の参考にしてほしい。

表の見方

AP=モンスターの攻撃力
EV=攻撃を回避する確率
EX=獲得する経験値
DP=受けるダメージ
HP=体力の最大値
G=獲得するゴールド

ウィル・オ・ウイスプ

AP=40
DP=8
EV=114
HP=60
EX=36
G=2



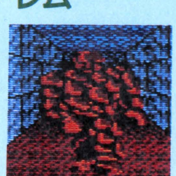
ウドー

AP=68
DP=12
EV=32
HP=40
EX=38
G=42



クレイゴーレム

AP=60
DP=25
EV=85
HP=147
EX=98
G=60



こくたんのイス

AP=30
DP=35
EV=119
HP=64
EX=35
G=37



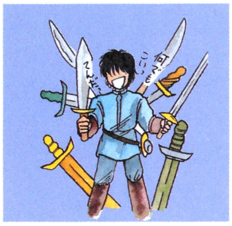
サーベルタイガー

AP=41
DP=17
EV=140
HP=92
EX=47
G=34



種類別アイテム完全リスト!!

武器



基本的に値段の高いものほど性能はいい。なお表中の①～⑧は、ショップのナンバーだ。

名前	売値	1	2	3	4	5	6	7	8	D
ダガー	0									○
デビルソード	0									○
グランドマスター	0									○
ショートソード	20	○								
ショートスピア	80	○								
クロウピック	120		○							
ロングソード	200	○								
ロングスピア	300		○							○
青龍刀	400		○							
バトルアックス	500			○						
ザグナル	700			○						
グレートフレイル	900						○			
バスタード	1200			○						
バイキングアックス	1600					○				
ヘビーフレイル	2400						○	○		
パイラム	3000				○					
グラディウス	4000				○					
ジャリド	5000					○				
トマホーク	6000						○			
フレームソード	7000				○				○	
ジャベリン	8000							○		
草薙ブレイド	9000					○				
レーザーブレード	12000							○		
ジャイアントフレイル	13600									○
ドラゴンスレイヤー	15000								○	

防具



武器と同じく、ダンジョンに落ちている物を除けば、値段の高いものほど性能がいい。

名前	売値	1	2	3	4	5	6	7	8	D
鍋ぶたと防具	0									○
悪魔の防具	0									○
天空の防具	0									○
布の防具	60	○								
革の防具	100	○								
木の防具	200	○	○							
鉛の防具	300		○							
石の防具	400		○							
銅の防具	600			○						
鉄の防具	800			○						
銀の防具	1000			○						
金の防具	1200				○					
氷の防具	1400				○	○				
ダイヤの防具	1600				○	○				
戦士の防具	2400									○
勇気の防具	3200					○				
龍の防具	4800									○
死霊の防具	5600						○			
血まみれの防具	6500									○
盗賊の防具	7800						○		○	
古代の防具	9200						○			
妖精の防具	10000									○
炎の防具	12000							○		
聖なる防具	15000							○	○	
大地の防具	20000							○	○	

魔法

アースシェイカー



敵に20Pのダメージを与える。

エナジーバースト



敵に40Pのダメージを与える。

デスサンダー



敵に80Pのダメージを与える。

クリスタルミラー



敵に100Pのダメージを与える。

薬

アップル



HPが5ポイント回復する。

ブレッド



HPが10ポイント回復する。

ビーフ



HPが20ポイント回復する。

ヒールポーション



HPが60ポイント回復する。

リフレッシュ



HPが完ぺきに回復する。

特殊

スピードリング



プレイヤーのAPが4Pアップ。

ディフェンダー



プレイヤーのDPが4Pアップ。

スタージュエル



200Gでショップに売ることが。

ムーンジュエル



200Gでショップに売ることが。

ユニコーンキー

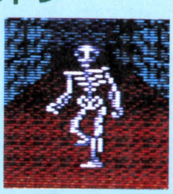


ボスの扉を開けるのに必要。



デススケルトン

AP=52
DP=15
EV=62
HP=132
EX=42
G =50



バシリスク

AP=37
DP=29
EV=70
HP=112
EX=83
G =66



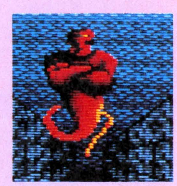
ヒュージスラッグ

AP=36
DP=12
EV=62
HP=25
EX=26
G =33



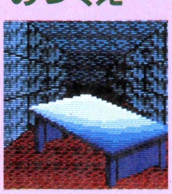
ファイヤーエレメント

AP=40
DP=18
EV=110
HP=100
EX=50
G =40



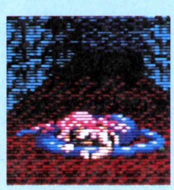
マホガニーのつくえ

AP=30
DP=35
EV=119
HP=64
EX=35
G =37



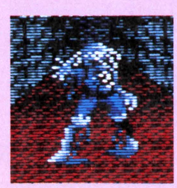
ラミアー

AP=36
DP=29
EV=43
HP=68
EX=40
G =33



レイス

AP=48
DP=48
EV=80
HP=45
EX=72
G =62



レッサーデーモン

AP=88
DP=30
EV=73
HP=46
EX=28
G =33



イラスト／立神洋子

レベル3全マップの徹底解析だ!!

シナリオ15

再会の友

戦士は遠い昔、共に戦った友、エルフのことを思い出していた。彼とは、多くの思い出があった。そのエルムがダンジョンに魔物たちと棲みついているらしい。戦士の心に不安がよぎった。

ボスの扉への通路では、強敵・バシリスクが守っている。受けたダメージが大きいようなら、出直した方がいいだろう。

モンスター名		HP	ランク
インプ		20	B
ウドー	✳	40	A
キラービー		4	E
キングスパイダー		5	E
クイーンアント		8	D
グールー		38	C
グレムリン		42	A
ゴブリン		5	E
ジャイアントヒル		5	E
シャーマン・1		32	C
シルバンウルフ		85	B
ソーサラー・1		10	D
デスクロー		19	C

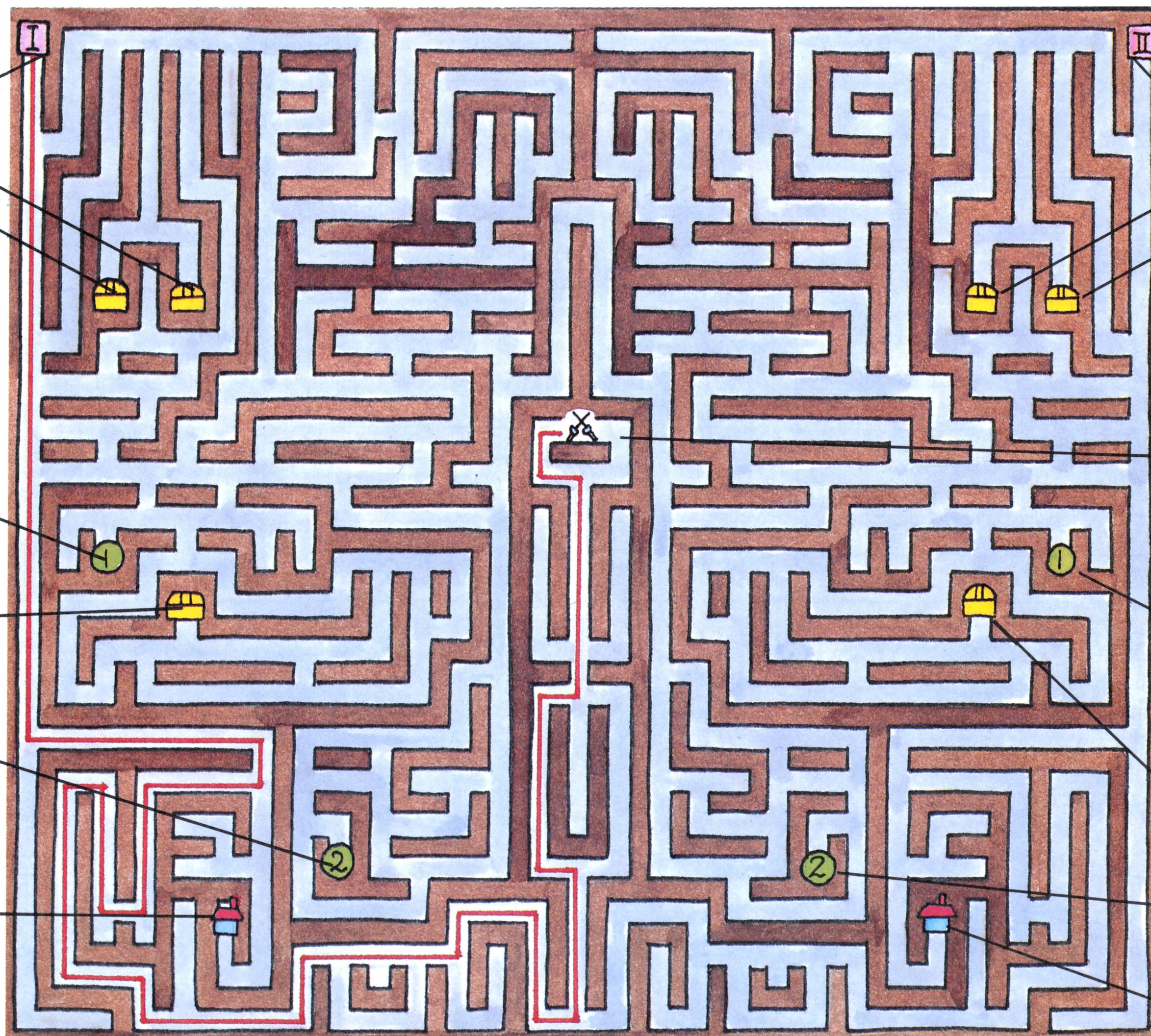
モンスター名		HP	ランク
デススケルトン	✳	42	A
デスフライ		29	C
デスフロッグ		75	B
トウメイニンゲン(オンナ)		12	D
トロール		43	B
ネクロマンサー・2		36	C
バシリスク	✳	112	A
パープルスライム		20	D
ブルースライム		4	E
マミー		17	C
ポイゾントード		83	B
ホブゴブリン		12	D
レッドスライム		4	E

BOSS
AP=86
DP=18
EV=130
HP=109



ハイダークエルフ





シナリオ16

伯爵の血脈

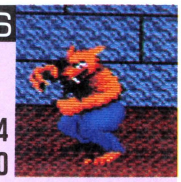
戦士が旅を続け、とある街に入った。しかしその街の人々は、すべて吸血鬼の手にかかっていた。街の人々にダンジョンへと追い込まれた戦士。もはや戦うしか道はなかった。

このシナリオでは、はじめて中ボスが登場する。だが、倒さなくても、別段シナリオクリアには影響はないようだ。

モンスター名		HP	ランク
アイアンヘッド		13	D
インプ		20	C
ウィル・オ・ウイスプ	✳	60	A
ガーダー		32	B
キラーアント		4	E
キングスパイダー		5	E
クイーンビー		8	D
グリーンスライム		2	E
グールー		38	C
グレムリン		42	B
こくたんのイス	✳	64	A
ジャイアントヒル		5	E
スケルトン		6	E

モンスター名		HP	ランク
ソーサラー・1		10	D
タランチュラ		15	D
パープルスライム		20	D
バンシー		60	C
パンプキンヘッド		51	C
ブルースライム		4	E
ホーネット		18	D
ホブゴブリン		12	D
マミー		17	C
マホガニーのつくえ	✳	64	A
ラミアー	✳	68	A
レッサーデーモン	✳	46	A

中BOSS
AP=78
DP=14
EV=124
HP=120

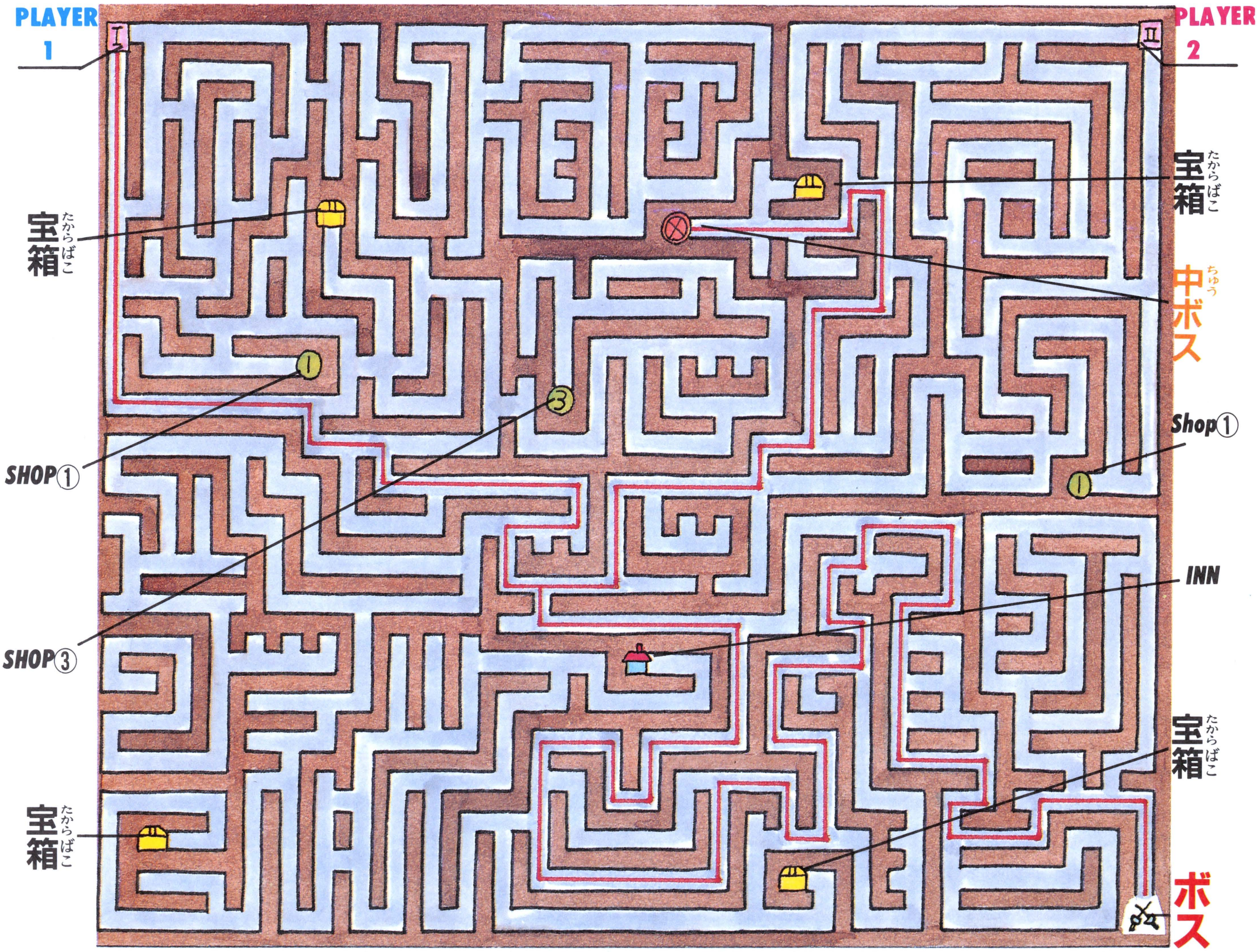


ワーウルフ

BOSS
AP=84
DP=20
EV=32
HP=175



バンパイア



シナリオ17

黒鉄の一族

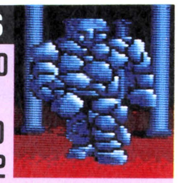
古城から聞こえる鉄を叩く音。それは絶えることなく、いつしか人々の不安をかきたてていた。誰が城にいるのだろう？ ある日突然音が消えた。戦士は調べるために城へ向かった。

クレイゴーレムやサーベルタイガーなどの強敵が登場する割に、ショップの武器はいまひとつ。クリアには、かなりのレベルが必要。

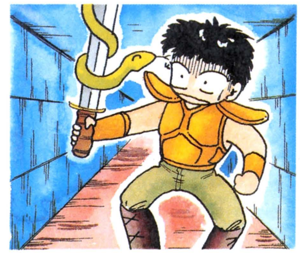
モンスター名		HP	ランク
インプ		20	C
ガーダー		32	B
キラービー		4	E
キングスパイダー		8	E
クイーンアント		8	E
グリーンスライム		2	E
グールー		38	C
グレイゴーレム	＊	147	A
ゴブリン		5	E
サーベルタイガー	＊	92	A
ジャイアントヒル		5	E
シャーマン・1		32	C
シルバンウルフ		85	B

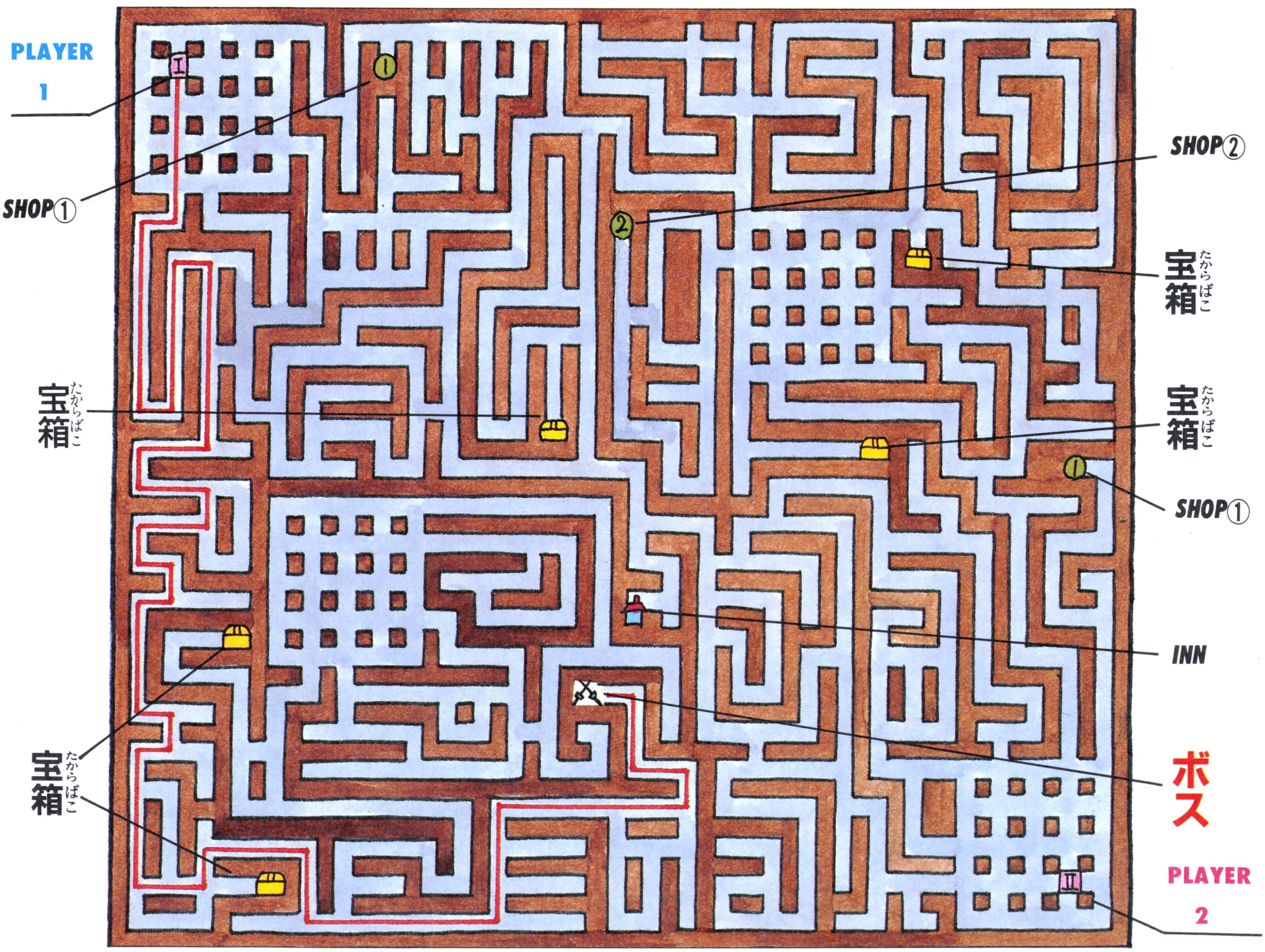
モンスター名		HP	ランク
スケルトン		6	E
ソーサラー・1		10	D
タランチュラ		15	D
デスフライ		29	D
トウメイニンゲン(オトコ)		6	E
ハーピー		54	B
バンシー		60	B
ヒュージスラッグ	＊	25	B
ファイヤースネーク		11	D
ファルコン		27	C
ホーネット		18	C
マーシュスネーク		28	C
マミー		17	C

BOSS



AP=120
DP=20
EV=120
HP=152
アイアンゴーレム





シナリオ18

白銀の戦士

「我はバンデスの戦士　我と戦え」戦士の夢に毎夜現れる白銀の戦士。これは何かの呪いなのか。戦士は夢の言葉に導かれ、とある城のダンジョンに来た。

ファイヤーエレメントやレイスなどの強敵が待っている。最低でもレベル20はないと、ボスへはたどりつけないだろう。できればレベル25以上でボスに挑みたいところだ。

モンスター名	HP	ランク	モンスター名		HP	ランク
アイアンヘッド	13		トウメイニンゲン(オトコ)		6	E
オーガー	49	B	トロール		43	B
キラーウルフ	35	C	ネクロマンサー・2		36	B
キングスパイダー	5	E	ハーピー		54	B
クイーンアント	8	E	パープルスライム		20	D
クイーンビー	8	E	ファイヤーエレメント	＊	100	A
グリーンスライム	2	E	ファイヤースネーク		11	D
グレムリン	42	B	ファルコン		27	C
ゴブリン	5	E	ヘルガーダー		126	A
ジャイアントフライ	25	D	ポイゾントード		83	B
シャーマン・1	32	C	ホーク		15	D
ソーサラー・1	10	D	レイス	＊	45	A
デススパイダー	8	E	レッドスライム		4	E

中BOSS

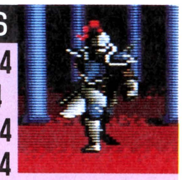
AP=82
DP=14
EV=112
HP=98



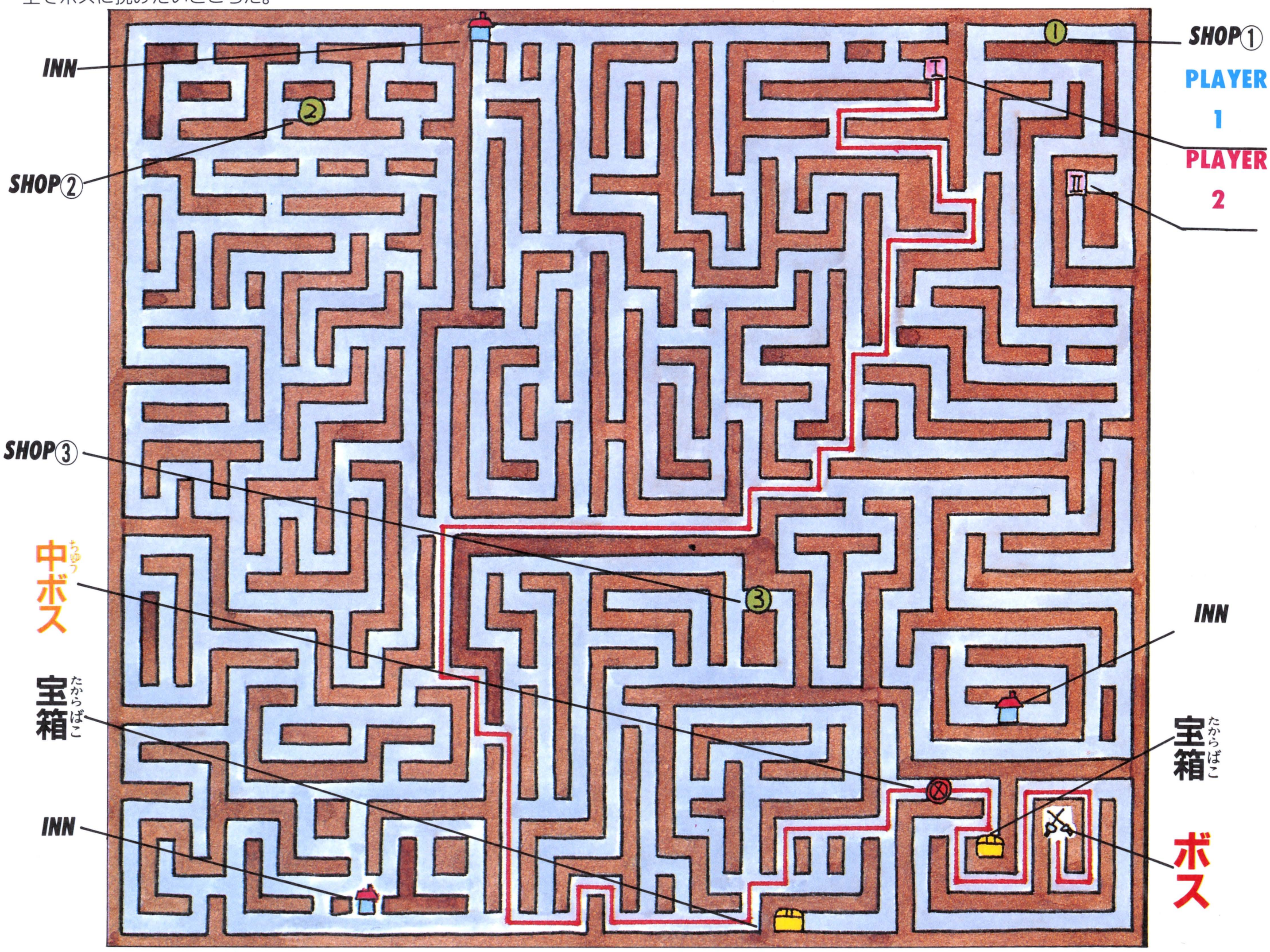
シャーマン

BOSS

AP=134
DP=24
EV=104
HP=144



ガーダーマスター



Writer's Note

このマップの確認及びボスの写真を撮影するために、一晩で4つのシナリオをクリアした。つくづく思ったのは、1日1つクリアすれば十分だ、ということ。迷路のグラフィックが同じだから、延々プレイしているとさすがに辛いものがある。もう少しシナリオ毎に変化をつけたら良かったような気がする。

コミカルタッチシューティングだよぉ！

Mr.HELIの大冒険

前号のSTAGE1・2に続いて、今回はSTAGE3・4を徹底攻略するぞ！　コミカルな雰囲気だが、ハードなゲームだぞ！

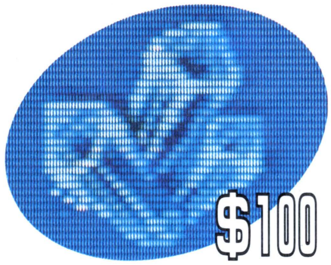


アイレム／11月発売予定／¥6,700

完全攻略覚書五箇条

その一 クリスタルを集めよ！

このゲームはお金、つまりクリスタルがないと、アイテムが買えない。だから、パワーアップするには、とにかくクリスタルを集めることが先決だ。また、＄100のクリスタルは地面にぶつかると＄20のクリスタル4つに変わってしまうから、そうなる前に取ろう。



その二 一歩ずつ確実に進め

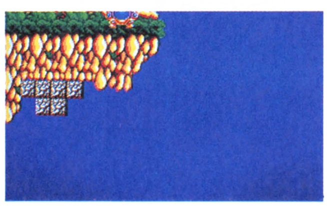
このゲームは縦横スクロールなんだけど、横スクロール面は任意スクロールなんだ。つまり進みたいだけ進めるってこと。そのかわり敵の攻撃が激しいってわけだ。だから、よけいな敵を出さないようにチョットずつ進みながら、確実にアイテムを取ろう。



⬆「前進あるのみ！」と進んだ結果がこれ。フル装備で腕に自信のある人ならいいけど。

その三 スクロールにつぶされるな！

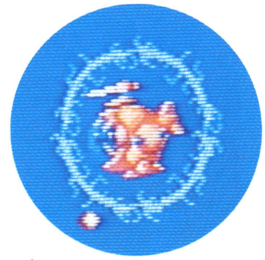
このゲームは壁や地面に衝突してもダメージはない。しかし、強制スクロールする縦スクロール面では、壁とスクロールアウトにはさまれると死んでしまうぞ！　アイテムを欲ばると、悲しい結果になりかねない。危険箇所のアイテムは早めに取るようにしよう。



⬆うぎゃ～あ～!!　もうダメ！　こうなったら、もう死あるのみ。南無……。

その四 持つべきものはバリア

アイテムの中で、一番貴重なのがバリアだ。バリアは20ダメージまで耐えてくれる。ザコたちの攻撃が激しいこのゲームでは、あると非常に楽になるアイテムだ。ただ、各ステージに1個しかないから、出現ポイントをしっかり覚えておこう。



⬆イェ～イ！　バリアだぜぃ！　でもチトでかいなぁ…。

その五 敵に背を向けるべからず

自機は右にも左にも攻撃が可能だ。しかし、これには盲点がある。それは、背を向けてる間は攻撃できないということだ。このゲームはカタい敵はあまり出てこない。だから逃げ回るより早めに敵を倒した方が生き残る確率が高いぞ！「攻撃は最大の防御なり」だね。

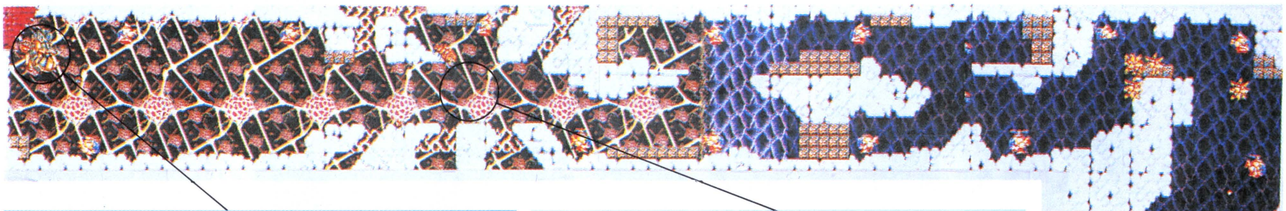


⬆ババババババ!!　撃て撃てぇーっ！　でも、無謀な突っ込みはダメよ。



中盤の2STAGEを一気に攻略だ!!

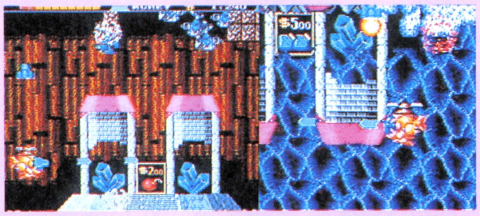
STAGE3 前半：―迫りくる有機体―

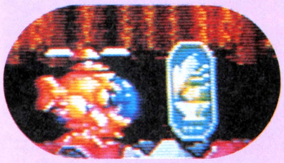




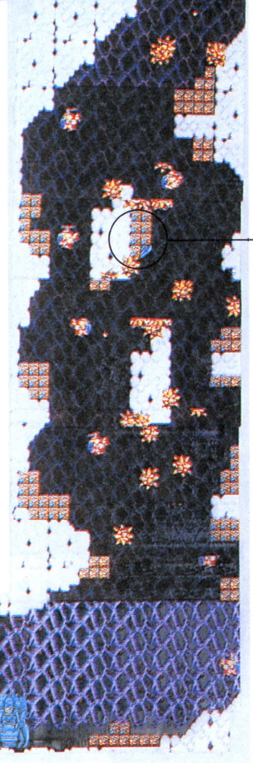
⬆こいつの針で刺されると、相当のダメージをくらう。しかし、こいつはそんなにカタくないから、覚書その五でしとめろ。

この部分ではインセクトの幼虫が、アメーバのようなだ液を吐いてくる。幼虫を1匹ずつ倒しながら進もう。覚書その二を思い出せ！



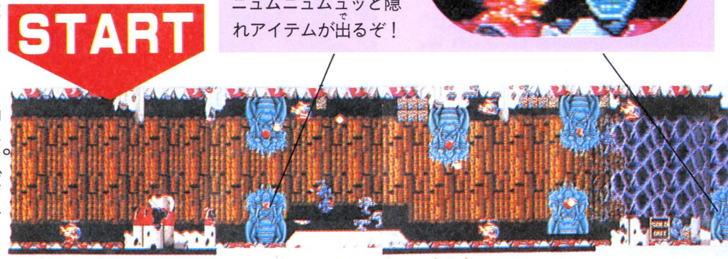


⬆➡この石像を倒すとモニュメントのようなものが現れることがある。これを取ると、ムニュムニュムニュッと隠れアイテムが出るぞ！



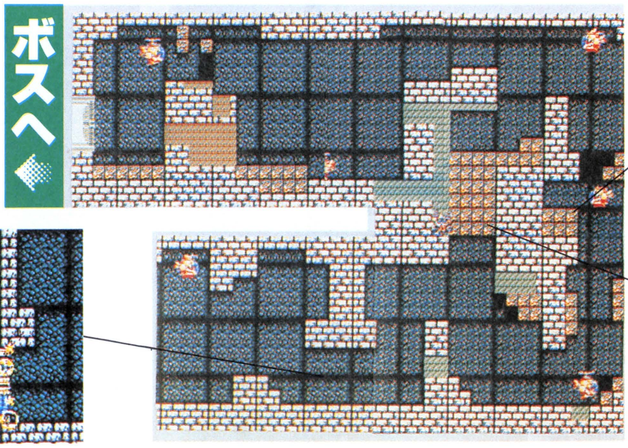
ここにバリアがある。インセクトの幼虫の攻撃は激しいから、ぜひ取ろう！

ここは昆虫の巣。得体のしれない生き物がキミを襲う。しかし、恐れることはない。中盤の縦スクロール面のインセクトの卵の体当たり攻撃さえ切り抜ければ楽勝だ。あとは覚書五箇条を守って進めばいい。ただ、クリスタルの数が少ないから、確実に取っていこう。



後半：―パズルっぽい地下迷宮―

このゲームの各ステージの後半は、すべて地下迷宮になっている。ちょっと考えないと取れないような所にアイテムがあったりする。覚書のその二を思い出して進めば楽勝だぞ。





➡地下迷宮のスタート地点は真っ暗闇だ。ゲートを探して、それを壊せば明るくなるぞ。

ひとつ残らず取ろう！

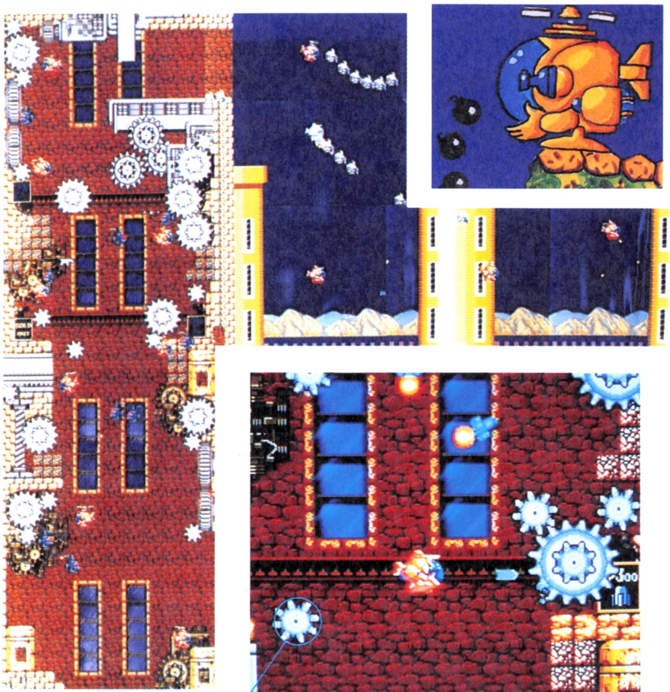
ここは左右にルートがあるが、どちらか一方を進むと反対側のアイテムを取れない。そこで画面の下の部分に、1キャラ分のスキ間を作っておいて、左側のアイテムを取り、右ルートから上へ行けば全部取れるぞ。



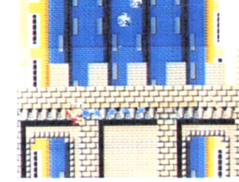
STAGE4 前半：ーおおっ！ メカニカルだぜえ～～ー

このステージは、いわゆるザコキャラが、ほとんど出てこない。「ラクショーだぜえー！」とナメてかかったりすると、エステティック戦士ヘルスナイトにやられちまうぞ！ あと、このステージは、そのヘルスナイトのせいで、アイテムが取りづらいんだ。前のステージでパワーアップしておかないと、つらいかもしれないぞ！

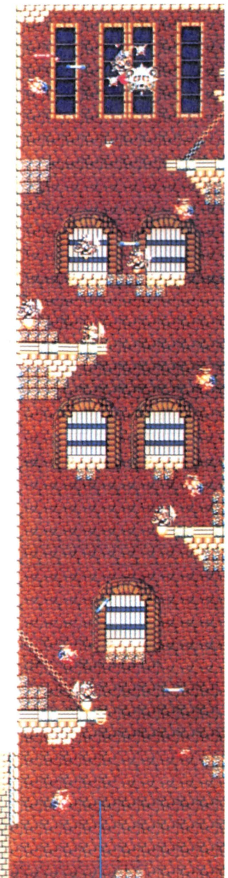


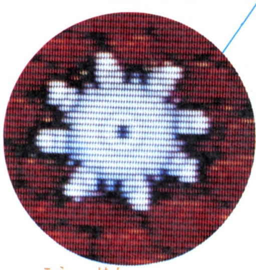






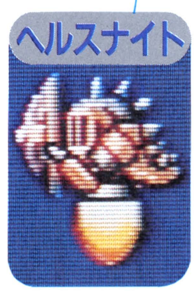
⬆こいつの周りを回る4つの護衛は無敵だ。スキを突いて本体をねらえ。弾をよけつつ気長に攻撃していれば必ず倒せる。アセって突撃しても勝ちめはないぞ！





⬅要注意！ こいつにぶつかるとダメージが大きいのだ。無敵だから、よけるしかないぞ！

この面の歯車は動き回っている。大きい方の歯車は当たってもダメージはないので、はさまれないようにするだけでいい。でも、自機に向かって飛んでくる小さい歯車には注意しよう。当たると痛いぞ。

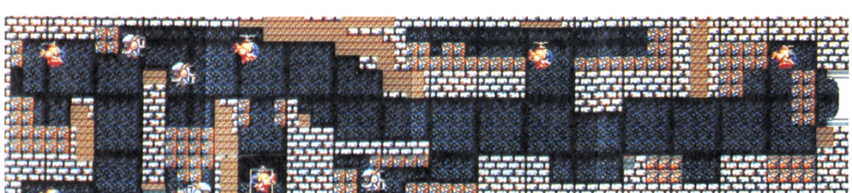


⬆これがうわさのヘルスナイト。攻撃時だけ、盾を引っ込める。その瞬間をのがすな！

無理は禁物

ここではヘルスナイトがアイテムを守るような位置で待ち構えている。強制スクロールだから、ヘルスナイトを倒した頃には、アイテムがスクロールアウトしていたりする。壁ぎわのアイテムは、ある程度あきらめるしかないだろう。それより、扉の中にあるアイテムを取ることを優先しよう。

後半：ー爆弾を有効に使おうー



ここでの注意点は袋小路になっている部分のアイテムをどうするかだ。とにかく進みすぎないこと、これが重要。また、地下迷宮の要注意キャラはモグラタンク。こいつは壁を通り抜けるから、待ち伏せて倒せ。





⬆中央の5つの扉は、爆弾を使えば開くぞ。一番上の右側の扉の中にバリアがある。お金が少ない時はバリアだけでも取ろう。

BIG BOSS攻略法!

STAGE3 カーメンポップ



⬅特大カメの登場だ。カメだから当然コウラの部分は無敵。オマケに子供まで飛び出てくる。画面の上部にいて子供をやっつけていれば、自機にダメージを受けることはない。でも、こいつを倒すためには画面の下部に行く必要がある。

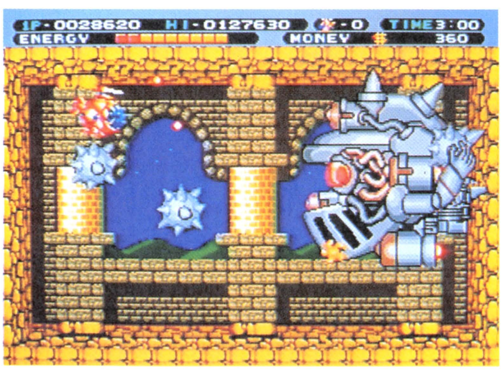


⬆さて、地面に着地してみよう。なんと！この野郎は生意気にもジャンプする!! つぶされたら即アウト！ タイミングを見て爆弾をバラまき、上昇して逃げろ！

⬇ボスを倒すと大量の＄100クリスタルが出る。こいつの場合は下のようなパターンでバラまかれる。地面に落ちる前に、サクサク取ってしまおう。



STAGE4 ハイパーキングヘリ



⬅いかにも強そうなヤツ。しかし、なぜかマヌケ面してるように見えないか? そうなのだ。こいつも、画面の上部で弾をよけていれば自機にダメージを受けることはない。しかし、鉄球がバリアになってダメージを与えられない。

⬇こいつの弱点は目玉だ。とにかく目玉にヒットしなければダメージを与えられない。鉄球の動きは比較的(!?)遅いから、動きを見切って突っ込むしかないぞ！





⬆こいつのクリスタルのバラまきパターンはこれだ。画面左に向かってポン！ と飛び出すのだ。さあ〜て、残すは2 STAGEのみ！ いざ、出撃!!

クリスタル㊙情報

火山の中に$500!



前号で、STAGE2の$500を1カ所紹介したね。今回新たにもう1カ所発見されたから、それを紹介しよう。STAGE2には火山が出てくるね。その中の1番大きい火山の手前で、爆弾を使おう。ほ〜ら$540いただきっ！

出でる出でる



ステージ途中に、金色(?)に光るヘリが出てくるね。こいつに弾をぶち込むと$20のクリスタルを出すんだ。全部で$320持っているから、ひとつ残らず絞り取ってやろう。ただし、体当たりすると消えちゃうから注意ね。

Writer's Note

アーケードモードをプレイしてみればわかると思うけど、このゲームのオリジナル版は、とても初心者にできたもんじゃない。そこでPCの移植版では、ノーマルモードというのが加わった。このモードのゲームバランスはいいものに仕上がっている。やっぱ、ゲームは誰がやっても楽しくなくっちゃね！ かといって、難易度設定で簡単になりすぎているゲームが多いんだけど、このゲームくらいがちょうどいいんじゃないかな? (サイレンサー堀)

いよいよ弁慶が登場するぞ！

弁慶外伝

前号までで、三郎と沙夜香を仲間にしたね。今回は、弁慶を仲間にしてエゾへ行くまでを完全攻略するぞ！



サン電子／12月発売予定／¥6,200

弁慶を蘇らせるのだ！

鎌倉時代、寺の住職・法眼に育てられた鬼若は、ある日、自分は捨て子であったことを聞き、己の出生の秘密を探ろうと旅に出た。魔物がはびこる世の中だったが、旅の途中、「かすみの一味」の頭領・伊勢三郎を仲間にし、さらに、強力な霊力を持つ巫女・沙夜香も合流した。

沙夜香の力によって、みごと隠れ重塔の実体化に成功した３人は、「悪夢の王」との死闘の末、ついに黄金の刀を手に入れることができた。鬼若が子供の頃から憧れていた弁慶を、長い眠りより目ざめさせてくれる力を持つという黄金の刀。さあ、弁慶の眠る呪殺界へ急ごう！

➡悪夢の王との死闘の末、剛弁から黄金の刀を。



黄金の刀に光を！ 天輪上人のもとへ

呪殺界へ

黄金の刀を手し、呪殺界へ急いだ鬼若だけれど、「その刀には光がない」と言われてしまう。どうも、林省寺に、ヒミツを解くカギがあるらしい。ひとまず、故郷の林省寺へ帰ってみよう。



⬆苦労して手に入れた黄金の刀を、せっかく持ってきたんだけど…。あそこに弁慶がいるのに。弁慶さーん、起きてよー！

なんと林省寺が…



⬆１人だけ残っていた人に話しかけると、ああ無情。そんなひどいことって。きっと何かの間違いよ、と思いたいけど…。

久しぶりに戻ってきた、鬼若の生まれ育った林省寺。なんと、無惨にも魔物に襲われ、たった１人を残して人々は消えてしまった。法眼上人は、みんなはどうなったのか…。

今まで入れなかった地下への階段を、覚悟をきめて、下りてみよう。

修羅王を倒すのだ!!

地下では、地上よりもずっと手ごわい敵が鬼若たちに襲いかかる。呪殺界で聞いた話によれば、天輪上人が、ここのどこかに眠っているはずだ。それらしき人かげを見つけて、そばにかけよろうとすると、いきなり、修羅王とのバトルになるから注意しよう。バトルの前には、仲間全員の体力を回復させておこう。修羅王は体力が400もある。沙夜香の回復魔法を頼りに持久戦覚悟で行け。



⬆何だコイツは。ザケンじゃねー。…そうか、修羅王の子孫だったのか。花形満って。



⬆ここの地下にある唯一の宝箱には、鬼若用の防具（防御力＋20）が。

これだけは必要!!

修羅王は攻撃力も体力もかなりのもの。下に示した一覧表のレベルに達するまでキャラを育ててからでなければ、全滅のうきめをみるぞ。

	鬼若のレベル…Ｌ17			
装備	鬼　若	双刃の槍	戦闘服	鉄の兜
	三　郎	双刃の槍	くさりかたびら	鉄の兜
	沙夜香	鞭	羽　衣	絹の肩かけ

いまこそ弁慶を復活させよう!!

清められし「黄金の刀」

修羅王を倒すと、天輪上人のもとへ行くことができる。さあ、黄金の刀を清めてもらおう。「きよめられし"黄金の刀"、けっかいを開く」と天輪上人が言ったとたん、画面はフラッシュして3人は一気に地上に。

さあ、光の戻った黄金の刀を手に再び呪殺界へ。



⬆即身成仏した、ありがたい天輪上人。黄金の刀を清めてくれるけど、ただ話しかけるだけではダメなのだ。

これで4人そろったぞ!

呪殺界で黄金の刀を使って弁慶を仲間にすれば、もう百人力。戦いはグッと楽になるぞ。これで、エゾへも安心して行けるね。



➡今こそ、呪殺界の封印が解き放たれるのだ。



⬆黄金の刀の力によって長い眠りから目ざめた弁慶。顔色も良くなって元気そうだ。よかったね。

次なる目的地はエゾだ!

エゾのマップ大公開!!



今は行けない所もある

これがエゾだ。下に書いた海底トンネルを抜けて、トコタン村に着く。マップをよーく見てもらえばわかるけど、トコタン村から歩いて行ける所は、エゾの南部だけなのだ。山や川に邪魔されて、今の時点ではエゾの北のほうへは行くことができない。北東には、離れ小島もある。あそこへは、いったいどうやって行くのだろう。

エゾへの道は海底トンネル!!

トンネルの敵は手強いぞ!!

エゾへは、ツガルの村とトコタン村を結ぶ海底トンネルを歩いて渡る。ツガルの村からいつでもこのトンネルに入れるけど、出現する敵がとにかく強い。弁慶を仲間にしてからでないと、かなりつらいぞ。途中で、鋼鉄のなぎなたが手に入る。



⬆海底トンネルの中に出現する敵は、この2種類だけだけど、シャモンの魔破には注意しよう。先手必勝だ。

トコタン村に来た

人が空を飛ぶとは何のことだろう？

海底トンネルを抜けると、そこはトコタン村。村長さんは、人が空を飛ぶのを見たという。何のことだろう。これはもしかすると、ヒエ〜ン!?

夢仙人はどこに

村人の話で、夢仙人という人がどこかの山奥にいるということや、夢操の回鏡というう便利なものがあるらしい、ということはわかるのだが…。



⬆もしかしたら、遊びに来ているかと思って村中探したけど、いないみたい。山のほうへ夢仙人を探しに出かけてみるしかないね。

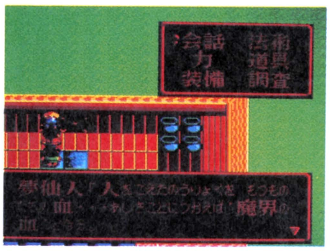


⬆これがトコタン村の全ぼうだ。こじんまりとした小さな村で、店は道具屋と、一泊150銭の宿だけ。セーブもできないから注意が必要だよ。

夢仙人はこんな山奥にいたぞ！

魔界の血のナゾとは？

山奥は山奥だけど夢仙人はトコタン村からそれほど遠くない所にいる。呪殺界で弁慶を復活させたあと、「夢仙人なら魔界の血について何か知っている」と言われたね。魔界の血のナゾは鬼若の出生の秘密にも関わること。夢仙人の話は要チェックだ。



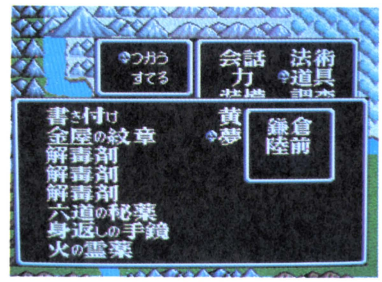
⬆普通の子供の倍の早さで成長した鬼若も、「人を超えた能力をもつもの」なのかな。とすると、鬼若は正しく生きないと…。

夢操の回鏡を入手すると…

夢仙人がくれた夢操の回鏡で、今まで行ったことのある都へは、どこへでもひとっ飛びで行けてしまうようになるぞ。ヤッタネ！



➡飛んでる姿がカワイイ。死人も死んだまま飛ぶぞ。

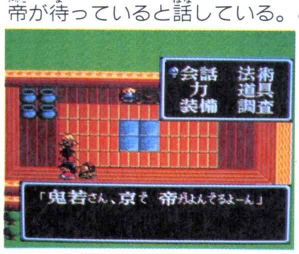


⬆コマンドで夢操の回鏡を選ぶと、今まで行ったことのある都が表示される。

本当の冒険はこれからだ

京の都で帝が待つ

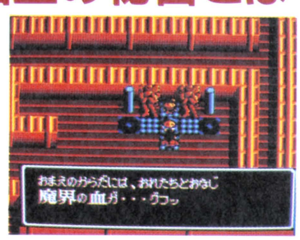
夢仙人から夢操の回鏡を受け取った後に、もう一度、夢仙人に話しかけてみよう。すると、夢仙人は「さあ、鬼若どの、いそいで京の帝のところへ。たいへん名誉なことであるぞ。」とアドバイスしてくれる。鎌倉に立ち寄ってみると、鎌倉の人も京の都で帝が待っていると話している。どうやら、本当に京の都では帝が鬼若たちを待っているらしい。さあ、京をめざそう。



⬅夢仙人の明るい弟子も、こんなことを教えてくれるぞ。

鬼若の出生の秘密とは

そもそも、この鬼若の旅は、鬼若みずからの生まれの秘密を解くために始まった。その秘密を解く最大の手がかりは、鬼若があかごのときに、唯一身につけていた書き付けだ。鬼若という名もこの書き付けにしるされていた。これを手がかりに旅を続けるなか、鬼若には魔界の血が流れている話も……。今後の展開が楽しみだね。



⬆邪術師のこの最期の言葉が鬼若の心に重くのしかかっているのだった。

Writer's Note

なんてまゆりんはシアワセものなのでしょう♡ こんなに楽しいゲームのお仕事をいただけて（㊟：別に○○したから幸せというわけではありません）。仕事ということを忘れて、カンペキにどっぷりはまって遊んでしまった。ゲーム内容はもちろん、キャラの状態の表示とかがとってもわかりやすくて、丸一日やっても疲れないし。戦闘シーンも、ミョーに生々しくってステキ。冬の長い夜は『弁慶外伝』でキマリ。（まゆりん）

富士見ファンタジア文庫





飛翔の最新刊！





富士見書房

〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375代　振替／東京7-86044

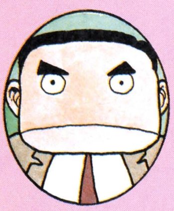
短期お笑い連載！
コミックリプレイライヴ
第１回

SUPER桃太郎紀行
──S桃太郎電鉄異聞──

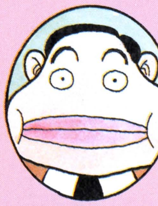
By：盛本康成

前号までのあらすじ

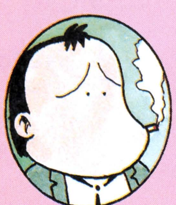
桃太郎電鉄総帥、桃太郎は全国制覇を目指すべく業務拡張を開始した。当面の目的地は釧路。電鉄の系列会社の社長４人はその命を受けて、経営権を手中に収めんと、東京を出発した!!



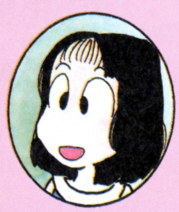
森田権幕
桃太郎物産社長。T大卒業後、30代にして社長就任。熱血ワーカーホリック野郎。



ウガンダ木本
ブラジルの日系3世。リターナー。ひたすら食いつづける、バイタリティのみが売り物のデブ。

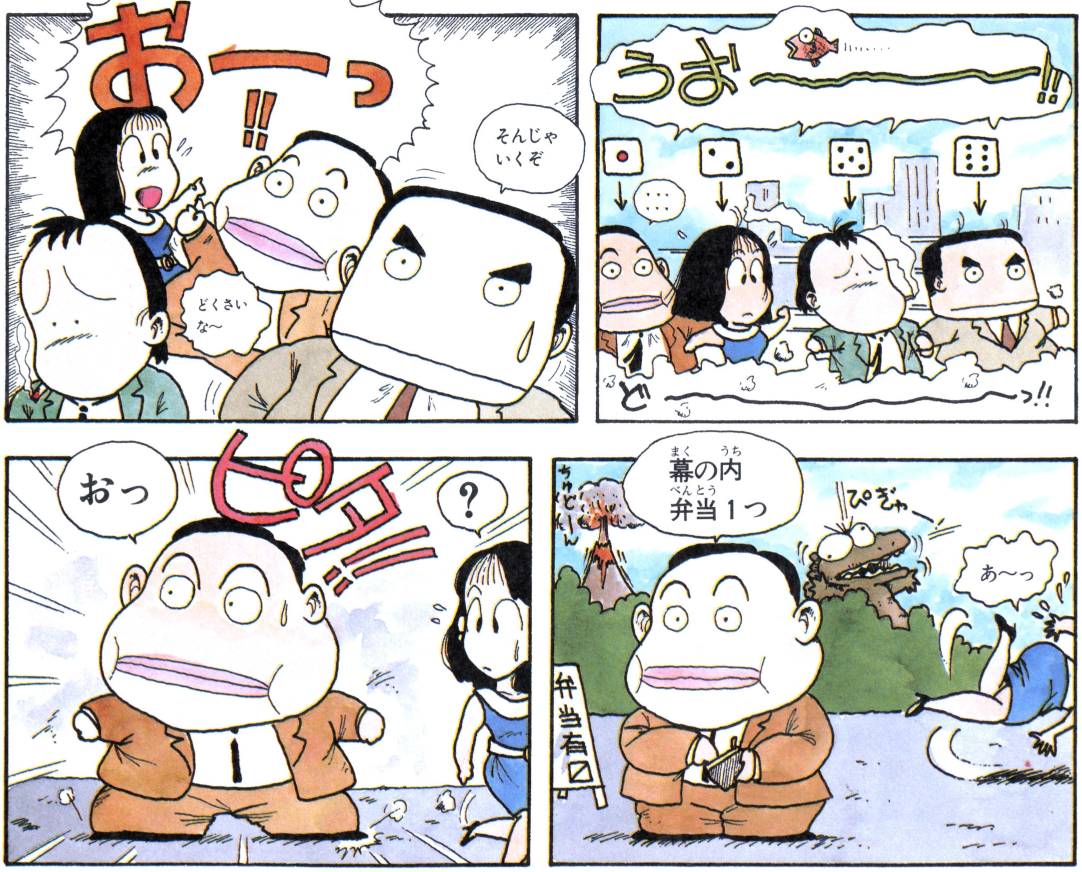


ミスするお
桃太郎ソフト社長。桃電傘下のハイテク産業社長。なれない鉄道経営に挑戦。



刈谷麗子
桃太郎エージェンシー社長。今はやりのキャリア・ウーマン。しかも28歳。系列会社をとりしきっている。





☆「S桃鉄紀行」開演前のごあいさつ☆

9月15日にハドソンから、ついに発売された『SUPER桃太郎電鉄』。高かった前評判の通りに、思いっきりハマリこんでしまう、超ゴキゲンなソフトだね。

とにかく、このゲームに勝利するためには、他人より早く目的地に到達すること。そして一着の人しかもらえない、多額の賞金をガンガン稼いで、物件を買いまくることだ。そのためには、ゲーム中に手に入れる様々なカードを使った、他人とのかけ引きや、夏場冬場によって収入金額に変動のある駅の通り方などが、とても重要になってくる。

ソフトが手に入らずに悔しがっているキミや、ハマリこんでいる真っ最中のキミも、一緒にこの、誌上リプレイコミックを楽しんでくれ！

☆データの見方☆

森＝森田権幕。ウ＝ウガンダ木本。ミ＝ミスするお。刈＝刈谷麗子。㊕＝お金がもらえる駅に停車。㊍＝お金が取られる駅に停車。㊎＝カードがもらえる駅に停車。㊢＝物件を買う。㊦＝物件を売る。㋕＝手持ちのカード（計６枚までしか持てない）。

各自、手持ち資金1000万円で、東京からスタート。第１の目標は、釧路に決定。

１年目４月
森：６マス。㊕+500万円。手持ち金、1500万円。

ウ：1マス。(青)+120万円。手持ち金、1120万円。

ミ：5マス。(赤)−280万円。手持ち金、720万円。

刈：2マス。千葉に到着。

千葉の物件	ダイコン畑	2000万円	5%
	ピーナッツ畑	2000万円	5%
	ゴルフ場	6億円	10%
	せいてつじょ	20億円	10%
	コンビナート	36億円	10%

手持ち金、1000万円。

5月

森：2マス。(黄)とくせいれいカード入手。持ち金、1500万円。

ウ：4マス。(青)+540万円。手持ち金、1660万円。

ミ：2マス。(赤)−400万円。手持ち金、320万円。

刈：3マス。(黄)ぶっとびカード入手。手持ち金、1000万円。

6月

森：2マス。(赤)−50万円。手持ち金、1450万円（(カ)とくせいれいカード）。

ウ：6マス。(黄)マルサカード入手。手持ち金、1660万円。

ミ：2マス。(青)+800万円。手持ち金、1120万円。

刈：ぶっ飛びカード使用→神戸に飛ばされる。手持ち金、1000万円。

神戸の物件	ステーキハウス	1000万円	50%
	ステーキハウス	1000万円	50%
	ブティック	3000万円	20%
	デパート	4億円	10%
	ホテル	7億円	10%

7月

森：2マス。(黄)うんちカード入手。持ち金、1450万円（(カ)とくせいれいカード）。

ウ：5マス。千葉に到着。手持ち金、1660万円（(カ)マルサカード）。

ミ：2マス。(黄)クレジットカード入手。手持ち金、1120万円。

刈：2マス。(黄)ぱろぷんてカード入手。手持ち金、1000万円。

8月

森：4マス。(青)+2200万円。手持ち金、3650万円（(カ)とくせいれいカード・うんちカード）。

ウ：5マス。(黄)テレホンカード入手。手持ち金、1660万円（(カ)マルサカード）。

ミ：4マス。(赤)−20万円。手持ち金、1100万円。（(カ)クレジットカード）。

刈：6マス。(黄)なすりつけカード入手。手持ち金、1000万円。（(カ)ぱろぷんてカード）。

9月

森：5マス。(青)+1700万円。手持ち金、5350万円。（(カ)とくせいれいカード・うんちカード）。

ウ：3マス。水戸に到着。

水戸の物件	ウメようかんや	1000万円	50%
	なっとう工場	3000万円	20%
	なっとう工場	4000万円	20%





なっとう工場	6000万円	20%
ホテル	4億円	10%

(買)ウメようかんや。手持ち金、660万円(㋕マルサカード・テレホンカード)。

ミ：5マス。(赤)−1500万円。手持ち金、−400万円（㋕クレジットカード）。

刈：2マス。(黄)イトーヨーカード入手。手持ち金、1000万円（㋕ぱろぷんてカード・なすりつけカード）。

10月

森：うんちカード使用。釧路↔東京間のフェリーが、しばらくの間、不通になる。手持ち金、5350万円（㋕とくせいれいカード）。

ウ：4マス。(青)+270万円。手持ち金、930万円(㋕マルサカード・テレホンカード)。

ミ：6マス。(黄)リニアカード入手。手持ち金−400万円（㋕クレジットカード）。

刈：1マス。(黄)3すすめるカード入手。手持ち金、1000万円（㋕ぱろぷんてカード・なすりつけカード・イトーヨーカード）。

11月

森：6マス。網走に到着。

網走の物件	きぼりぐまや	1000万円	20%
	きぼりぐまや	1000万円	20%
	ジャガイモ畑	2000万円	5%
	はっか工場	6000万円	20%
	ホテル	4億円	10%

(買)きぼりぐまや・きぼりぐまや・ジャガイモ畑。手持ち金、1350万円（㋕とくせいれいカード）。

ウ：2マス。仙台に到着。

仙台の物件	ぼんさい園	2000万円	20%
	ぼんさい園	2000万円	20%
	ホテル	5億円	10%
	サーキット	20億円	10%
	せきゆ工場	30億円	10%

手持ち金、930万円（㋕マルサカード・テレホンカード）。

ミ：5マス。(青)+120万円。手持ち金−280万円（㋕クレジットカード・リニアカード）。

刈：6マス。松本に到着。

松本の物件	しんしゅうそばや	1000万円	50%
	しんしゅうそばや	1000万円	50%
	しんしゅうそばや	1000万円	50%
	みんげいかぐや	1500万円	20%
	おんせん	6000万円	20%

持ち金、1000万円(㋕ぱろぷんてカード・なすりつけカード・イトーヨーカード)。

12月

森：6マス。(青)+70万円。手持ち金、1420万円（㋕とくせいれいカード）。

ウ：4マス。盛岡に到着。手持ち金、930万円（㋕マルサカード・テレホンカード）。

盛岡の物件	わんこそばや	1000万円	50%
	わんこそばや	1000万円	50%
	わんこそばや	1000万円	50%
	ホテル	6億円	10%

	スキー場	18億円	10%

ミ：4マス。(赤)−2400万円。手持ち金、−2680万円（㋕クレジットカード・リニアカード）。

刈：4マス。(黄)2すすめるカード入手。手持ち金、1000万円（ぱろぷんてカード・なすりつけカード・イトーヨーカド）。

1月

森：3マス。フェリー駅に止まる。手持ち金、1420万円（㋕とくせいれいカード）。

ウ：2マス。秋田に到着。手持ち金、930万円（㋕マルサカード・テレホンカード）。

秋田の物件	きりたんぽや	1000万円	50%
	きりたんぽや	1000万円	50%
	しょっつるなべや	1000万円	50%
	すいでん	2000万円	5%
	すいでん	4000万円	5%

ミ：リニアカード使用。27マス進めることになった。弘前に到着。手持ち金−400万円（㋕クレジットカード）。

弘前の物件	ホタテりょうりや	1000万円	50%
	すいでん	2000万円	5%
	すいでん	3000万円	5%
	リンゴ園	3000万円	5%
	リンゴ園	4000万円	5%

刈：ぱろぷんてカード使用。30マス進めることになった。ニセコに到着。手持ち金、1000万円（㋕なすりつけカード・イトーヨーカード・2すすめるカード）。

ニセコの物件	ペンション	4000万円	20%
	ホテル	5億円	10%
	スキー場	10億円	10%
	スキー場	15億円	10%
	スキー場	18億円	10%

2月

森：1マス。目的地・釧路にいちばん乗り！賞金1億円。手持ち金、1億1420万円。（㋕とくせいれいカード）。

釧路の物件	すしや	1000万円	50%
	カニりょうりや	1000万円	50%
	カニいちば	4000万円	20%
	うおいちば	5000万円	20%
	パルプ工場	6億円	10%

(買)すしや・カニりょうりや・カニいちば・うおいちば。手持ち金、420万円。

そして、今回、びんぼうがみにとりつかれてしまう社長さんは……
ウガンダ木本社長に決定!!
ボンビ〜、ボンビ〜！

――まだまだ始まったばかりの『S桃太郎紀行』。はたして、森田社長の独走が続くのか？ くわえ煙草が哀愁を誘う、ミスするおの巻きかえしはなるか？ 紅一点、刈谷麗子のお色気ショットは、今回のパンチラだけなのか？ 食べてばかりのウガンダ木本にも、ぜひ活躍を期待したい！

（つづく）



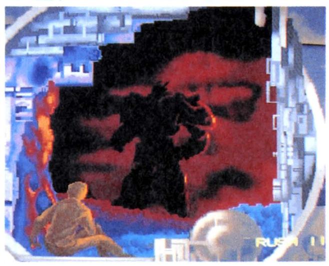
OH! 新 NEW!
PC-ISHOKU SHIKYO GEPPOU
PC移植市況月報 改訂版

一騎当千号Vol.3
移植市況月報社
編集局／㈱PCエンジン編集部内
1989年9月30日発行

敵の最終兵器を愛機“シグナス”で撃破せよ!!



FINEST HOUR
ファイネストアワー



ナムコ　アーケードゲーム
9月下旬より、ゲームセンターに登場。



⬆各種の防衛装置や、ロボットたちが警戒している敵スペースコロニーを、ひとり“シグナス”を繰って進むのだ。

作戦を遂行するか！ 家に逃げ帰るか！

CHOOSE! COMPLETE THE MISSION OR ESCAPE AND GO HOME

さあ、ナムコからまたエキサイティングなゲームがやってきた！ 久々にドーンと2ページの、大紹介だぜ!!

時は西暦2500年代。人類は華やかな宇宙時代に突入し、多数のスペースコロニーを建設していった。宇宙に進出した後は、さらに発展を遂げるかに見えたのもつかの間、自治を進めていたコロニーの中から、すべてを支配しようと企む者が侵攻を開始してしまった。

事態に対処する地球連合軍は、さらに、敵が早期決着のため、宇宙最終兵器を製造中という情報をキャッチ。その破壊任務を謎の傭兵“X”に依頼した。

“X”は、最新鋭メカ“シグナス”に乗り込み、敵スペースコロニーに単身降り立った。さあキミは、この破壊行に生き残れるか!?

ビームガンの自動照準を使いこなせ！

メインキャラとなるロボット“シグナス”は、ビームガンを武器とし、歩行・走行の2段階スピードで移動する。障害物などは、ゲージの残量で使用時間に制限のあるジャンプ（バーニアボタンを操作）で飛び越える。

ビームガンは、面倒な操作のいらない自動照準式。画面下にある、近距離レーダーの中央部（色が変わっていて、その部分が画面に見えている）に敵が入ると、最接近している奴に狙いが定まる。後はショットボタンで撃つだけなんだ。自動照準は一度決まると、破壊するか、画面外に敵が出るまで外れない。撃ちたい敵が他の奴の場合には、ボタン操作で変更できるぞ。

“シグナス”が動かなくなってしまうのは、ダメージメーターという左下のゲージがオールレッドになったとき。ただし、これは普通のヒットポイントゲージと違い、敵の攻撃を受けずにいれば、時間がたつに従って少しずつ回復していくぞ。

それと、ジャンプに使うバーニアのゲージは、残量ゼロになってもダメージメーターと同じく、回復する。バーニアは、ボタンを断続的に押してジェット噴射を調節すると、空中に停止（ホバリング）、または飛行という使い方もできるので覚えておこう。

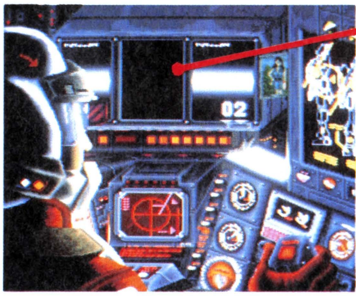


⬅右側の敵ロボット上にある、赤いサークルが照準だ。まったくの自動だから、敵に狙いをつける手間がいらないぜ。

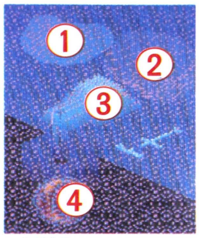


➡敵は一発〜数十発まで、耐久力はさまざま。破壊してしまえば、次の標的に向かって照準は移動する。

2つのSTAGEはおのおの、4ROUNDの戦闘だ！



⬅ラウンドをクリアすると、コックピットと全体マップの画面が出てくる。



⬆各数字は、ラウンドの位置を表している。

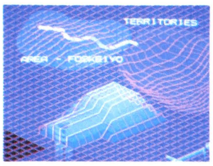
『ファイネストアワー』には、4つのラウンドを1つのステージとして、全2ステージが用意されている。

1つのラウンドをクリアするには、設定された時間内にゴールポイントまで到達すればOK！　そのためなら、途中で会う敵をすべて破壊しようが、逃げきってしまおうが、全然かまわないワケ。

でも、ラウンド3のような天井の低いところでは、そう簡単には逃げられない。そのうえ、猛スピードで追ってくる奴や、コントロール機を破壊しなければ永久につきまとうBitなんてのもいる。

今回は、ステージ1をかけ足で紹介！　各戦場の様子はこうだ！

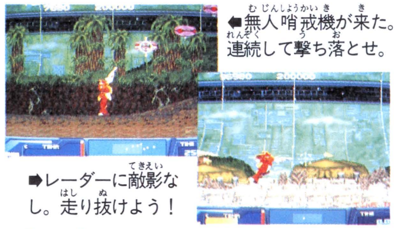
ROUND 1　INTRODUCTION AND MIDDLE TOWN DREAMS



⬆敵の本拠地から、一番遠いエリアに侵入。

背後にコロニーの外壁が見える、緑地帯での戦闘。このラウンドは、ある演出効果のために2回くり返される。必ず、おおっ！　と思う演出だから、ぜひ一度は、見ておいてほしいぜ。

動き方の感覚や、メーターの見方などは、このラウンドで身につけたい。



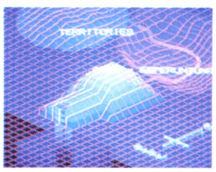
⬅無人哨戒機が来た。連続して撃ち落とせ。

➡レーダーに敵影なし。走り抜けよう！



⬅機動要塞タイプ。かなりカタイから、逃げてもいいぞ。

ROUND 2　DISTANT EARLY WARNING



⬆人々の生活圏だったエリア。今は人の姿がない。

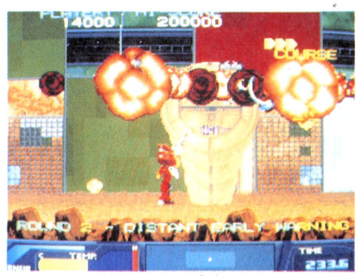


⬆強力なロボットは、頭上を越えながら攻撃だ！

舞台は人工物の多い地域になっていく。敵ロボットは、このラウンドからかなり強力な奴が出てくる。レーダーの示す動きや、出現した敵のタイプを早めにつかんで、戦うか逃げるかを、素早く判断しよう。

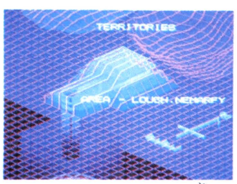


⬆“雷電”のミサイルをくらうと、大きなダメージが…。



⬆こいつを破壊すれば、Bitもいなくなるぞ。

ROUND 3　SUBDIVISIONS



⬆いよいよステージ1の終わりに近づく。ここは、迷路のようなところで、危険が多い。



⬇ウワーッ！　はさみ撃ちだ。かなりヤバいぜ!!

⬆“ダキシオス”登場。耐久力のある手強い敵。

ROUND4はまさに地獄!



⬆始まった途端、ミサイルの嵐が来るぞ!!



⬆ステージ1最終ラウンド。この“PLANET”とは、いったいどういう役目を持ったものなのか？

ハイジャンプ連続写真



⬅バーニアボタンON!!上昇を開始したところ。

➡崖の半分ぐらいまで来た。ゲージも半分程度なくなったぞ。



➡上昇終了!!最上昇したポイントから降下中。



⬆崖を飛び越えたぜ!! ここでボタンを離して、慣性力で右へ機体を流す。



➡着地!!　そのときのショックは、機体の屈伸運動でやわらげる。

“シグナス”に、使い方ひとつでさまざまな動きを与えるバーニア。ここでは、ラウンド1にある崖をジャンプする様子を紹介しよう。タテ3画面分くらいが、最大ジャンプの高さだ。

第13回 移植人気投票結果

今月の動向 「ランクの下の方はどうなってるの？」というお便りが多いので、今回の投票結果は一挙に50位！ まではできなかったので、以前のように20位まで発表だ。

動きがないですねぇ、はっきり言って。これは、チャートの長期安定化なのか!? 『ワルキューレ』の上昇でしか、動きが起きないのがツライ。大波乱を見たいぞ！

順位	累積ポイント(今回)	前回	ゲームタイトル	オリジナル(移植版)	読者の意見など
1	8283(266)	1—	ドラゴンクエスト	FC(MSX)	9千票台も目前になり、1万票への秒読み開始だ！ 今年中に到達できるかなぁ？ 「PCのグラフィックなら、普通のマップを歩く勇者さんも、FCよりカッコいいに決まってる!!」は、神奈川県の吉井真一くんの意見。
2	6229(102)	2—	グラディウスII	ARC(MSX・FC)	今月は、ちょっと得票が伸びず、小休止というところか!? でも、3位に約2千票強の差をつけているので、まだまだ2位の座は安泰だね。「コナミは、いつになったら参入してくれるの？」秋田県の深沢理沙さんの言葉。
3	3806(291)	3—	テトリス	PC(ARC・FC・GB)	この『テトリス』までも、得票がダウン。だけど、3つ記入するうちの1番めにはかなりの割合で書かれているぞ。「どうせ移植するなら、ゲームボーイみたいに対戦型にしてほしいな」これは、東京都の松岡史雄くんの希望。
4	3276(126)	4—	ソーサリアン	PC	なんとかガンバッて、トップ3に食い込んでほしい『ソーサリアン』。大きな内容を持つゲームだから、ぜひPCでその姿を見たいぜ。「『イース』の次は、ぜひとも『ソーサリアン』を!!」千葉県の横田博くんの意見。
5	2932(71)	5—	イメージファイト	ARC	4位浮上を目前にして、この得票低下はイタイ！ その差300なのだから、なんとしてでも投票するっきゃないぜ!! 「どうしても、ゲーセンではクリアできません。PCで思いっきり遊びたいよぉ」沖縄県の金城健二くん。
6	2293(377)	6—	ワルキューレの伝説	ARC	他ゲームの低迷を尻目に、コンスタントな伸びを示している。イラストネタも、『スプラッター』を抜き一番多い。「私は、家庭の主婦なのでゲーセンには全然行けません。こんな私に愛の手を！」埼玉県の高橋和枝さん。
7	1968(58)	7—	アフターバーナー	ARC(セガ・FC・X68K)	今もゲーセンでは、人気度の高さを持つゲーム。しかし、チャートの人気度は今イチ。「PCなら、FCのよりさらにスゴい迫力になる。そろそろ移植してもイイじゃん」大阪府の小林良くんの意見。
8	1782(11)	8—	ファイナルファンタジー	FC	FCでは、『III』の情報もガンガン発表されて、来月くらいから得票も上向きになるかな？ 『ドラクエ』に対抗できるゲームなんだから、がんばってほしいね。「あの感動をPCに!! FFファン結集せよ！」鹿児島県の鈴木誠くん。
9	1729(49)	9—	ラストハルマゲドン	PC	FMタウンズでも発売されて、いよいよ人気上昇か？ と思ったら、今月も得票は少なかったなぁ。「モンスターの進化と合体。その魅力を早くみんなに知ってほしいよ～」東京都の北原美子さんの願い。
10	1438(9)	10—	スーパーマリオブラザーズ	FC	ああ、なんと得票が1ケタに…。もう何も言えないですな、これは。『スーマリ』には、読者からの意見もなくて、なんともかなしい結果だ。10位以下のゲームの含み笑いが、太く大きく聞こえてくるぞ!!
11	1193(34)	11—	タツジン	ARC	
12	872(13)	12—	ロボコップ	ARC(FC)	
13	852(83)	14↑	信長の野望	PC(FC・MSX)	
14	816(32)	13↓	ベストプレープロ野球'88	FC	
15	813(51)	15—	フェリオス	ARC	
16	795(196)	17↑	天地を喰らう	ARC	
17	753(52)	16↓	ドカベン	ARC	
18	594(42)	18—	忍者龍剣伝	ARC	
19	445(81)	19—	ウィロー	ARC	
20	218(29)	20—	三國志	PC(FC・MSX)	

『ロックマン』はどこへ行った？

最近気づいたのだけれど、人気投票が始まった頃、けっこうガンバっているゲームがあったよね。『ロックマン』『メタルホーク』『燃えプロ』などなど。はたして彼らはどこへ行ったか？

今回、累積ポイントを調べてみたら、この3作は全然得票が伸びてないことが判明。ム、ムゴイ、彼らはすでに見捨てられたのか!?

目指せ、チャート入り

累積ポイント	ゲームタイトル	オリジナル
206(58)	SDガンダム	FC
203(15)	ザナドゥ	PC
201(82)	Y's III	PC
196(60)	ウィザードリィ	PC(FC)

ハミダシ 月報社社員の小さい声

エー、はじめまして。移植月報社社員の"パワフル安藤"です。このコーナーでは、お便りの質問などにお答えしたいと思います。今回の質問は、「イラストのあるハガキは、プレゼントに当たりやすいの？」ですが、答えは関係なしです。でも、イラストがあると、見ていて楽しいし、ウレシイのは確かなのでありマス。

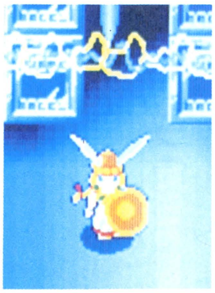
『ワルキューレ』の黄金変化ワザを発見！

さわやかな緑色の胸当てが、とってもカワイイ"ワルキューレ"。服やアイテムを装備すれば、赤いドレス姿のシックな感じにもなる。

いろいろカラフルな"ワルちゃん"ファッションだけど、ここで大技を1つ。それは、3面のサソリみたいなボスのところ。こいつを倒したら溶岩の池に飛び込もう（体力がないときは、画面がブラックアウトする直前にやれば大丈夫だ)。すると、4面が始まったときに"ワルキューレ"は、黄金色に輝く気高い姿に！　ただし、この技は魔法を使ってしまうと、もとの姿に戻ってしまうので気をつけてね。さあ、さっそくゲーセンでためそう！



←もっと他にも、ウラ技があるかもね。

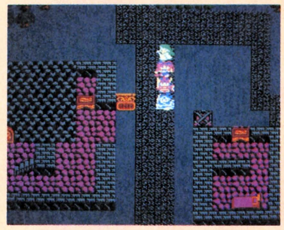


御意見ちょうだいコーナー 第3回

精密なグラフィックが好評の、新進デザイナーからのお話だ

㊖：まず、人気投票を見て、どう思いますか？

市川氏：そうですね、『ドラクエ』は僕も内容的にいいと思うし、IIIIIIミックスしたかたちで、CDロムなどにしたらいいと思うな。ただ、CDロムはRPG用にもう少し、読み込みのスピードをなんとかしてほしいですね。



㊖：グラフィックの仕事をしている立場から、PCのソフトで一番いいゲームは何ですか？

市川氏：うーん。グラフィックでいいな、と思ったのは『ダンジョンエクスプローラー』かな。もちろん、他のゲームにもいいのがあるけど、今のところはこれ。

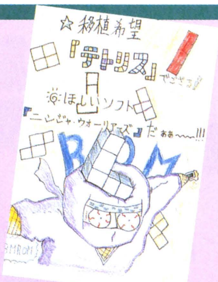
㊖：最後に、PCエンジンに移植してほしいゲームを。

市川氏：『ハードドライビング』と、『シムシティ』。やっぱりゲームは、基本的に楽しめるポイントが優れていれば、それが一番いいと思うから。

> **お答えありがとう!!**
>
> **市川耕平氏**
>
> 元マンガ家で、ハードコアパンクの超変わり者。多数のゲーム製作に関わっていて、特にRPG系のものが多い。今までプレイした中では、3Dの『スターウォーズ』がお気に入り。"アタリ"が最高だそうだ。



⬆岡山県　仙田敬子さん



⬆埼玉県　井上博くん



⬆沖縄県　島袋和広くん

読者の大声だ!!

☆『ワルキューレ』はさいこう!!　意見なんて口じゃいえないぜ!!
滋賀県　川井敏昌くん

☆『ダートフォックス』5人同時プレイで出してくれ！
熊本県　岩野信哉くん

☆ちょっとぐらい古くても、ビシバシSTGを㊖でとりあげてほしい。
神奈川県　山田啓之くん

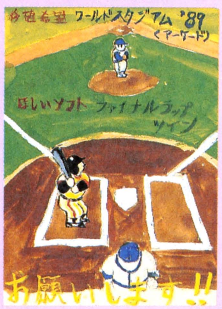
☆『クライムファイターズ』あのこまかなグラフィックを、PCエンジンで！
東京都　黒木快くん

☆コナミのPC参入を待つ！　移植の嵐！　NECアベニューがんばれ！
埼玉県　遠藤雅史くん

㊓じゃあ、また来月をお楽しみに。



⬆北海道　大久保達彦くん



⬆山口県　金光光雄くん



⬆京都府　金山浩子さん

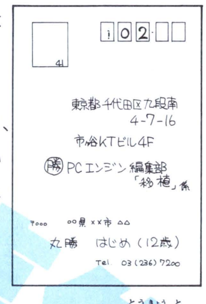
キミの1票こそ歴史を変えるぞ！

今月はお便り少なかったなあ。次回はヨロシクたのむぜ！

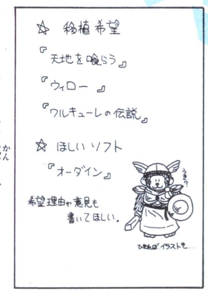
ハガキの書き方は、オモテにあて先、キミの住所・氏名・年齢を書く。ウラに、移植希望のゲーム（1本〜3本）と欲しいソフトをひとつ書く。毎月5名様に当たるからね。

今月の当選者発表。山形県の浅井晋くん、埼玉県の岩田正和くん、東京都の小関弘司くん、広島県の吉沢美加子さん、茨城県の森田由雄くん、以上のみなさんに大当たり！　惜しくもはずれてしまったキミも、次回は当たるように祈ろうね。

あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F ㊖PCエンジン編集部「移植」係まで。



←オモテは、いつものように！



⬆ウラは、こんな感じで！



読みごたえ満腹、コンプの秋
SFあり、ファンタジーあり、アクションあり、ギャグあり…。秋の夜長に、じっくりとコミックを満喫したいというキミに、ぜひおススメします。コミックコンプ11月号は、
絶賛発売中!!
ますますパワーアップ!
人気沸騰!!
サイバーサイキックSFアクション
麻宮騎亜
サイレントメビウス
期待の2大新連載!!
荒俣宏の熱帯伝奇小説をコミック化!!
萩原玲二
地球暗黒記ナナ・ヌウ
宇宙戦国時代を舞台に繰り広げられる壮大SFロマン!
真鍋譲治
銀河戦国群雄伝ライ
ソーサリアンシリーズ
吉富昭仁
呪われたクィーンマリー号
円 英智
エルデガイン—導きの神—
好評/隔月読み切りシリーズ
MEIMU
コンプレックス・ダイヤル
コンプペットマーク
その名も“ガウガウ”
伊東岳彦
宇宙英雄物語
大宮直依
1・2・3でキメてあげる
燃えるヒーロー満載!!
毎月26日発売
月刊コミックコンプ
定価390円(税込)
The Comics for New Generation
最新刊!10月5日(木)発売!!
コンプコミックス
トンガリポテチ/中村光信
無責任な親に見捨てられ、ラーメン屋に住み込みで働くハメになった少年、聖市クンのレゲエライフをPOPな感覚で描く、ニューウェーブコメディ。
B6判・
定価490円〈税込〉

角川書店

再開！MAIL RPG

トワイライト・ハンター！

黄昏狩人

第1回

プロローグ

名門！県立花園高校

お待たせ！　メイルRPGが一新して再スタート！　例によって、ストーリーをよーく読んで、キミの行動を送ってくれ。今号で始まったのは学園ドラマシリーズ。さあ読め！



左のハガキを使って応募しよう！

シナリオ／姫崎せりか

イラスト／内田美奈子

第1回　プロローグ　名門！県立花園高校

紅い黄昏がおりるとき
学園の平和が破られる……！

首都圏にほど近い、ある都市の一角。

駅前の商店街を抜けると、道は山に向かってゆるやかに延びていく。その坂道を上っていく途中に県立花園高校があった。

正門をくぐると目に飛び込んでくるのは、県内の高校生から“お菓子のおうち”と呼ばれている校舎である。2代前の校長が趣味で建て直したそれは、札幌の時計台と清里のペンションを足して2で割ったような、真っ白なお城風。3階建て校舎についた時計台は、今にもオスカルと鹿鳴館娘が顔を出して手を振りそうだ。

不思議な校舎の左には、これまた不思議な建物がある。“旧校舎”と呼ばれてはいるが実際は校舎ではない。何やら文化財の指定まである由緒正しい洋館で、生徒はもちろん立ち入り禁止である。石を積んで造られた上にドーム状の屋根のついた、ちょっと変わった形をしている。

校庭には花壇と噴水があり、とんでもなくメルヘンチックな学びの園。それが、我らが県立花園高校なのである。

「おはよ！」

「おはよう！」

緑が濃くなってきた5月半ば。いつもと変わらぬ朝がきて、花園高校の生徒たちが登校してくる。

でかい風呂敷包みを背負ってくる者、ローラースケートで坂道を上ってくる者、いきなり手作りプラモを振りかざし、決闘を始める者。いつもと変わらぬ穏やかな花園高校の朝の風景である。

メルヘンな校舎に予鈴が鳴り響く。正門にいた週番の生徒が、正門を閉めようと鉄の扉に手をかけたとき。

「ちょおっと待ってっ！」

坂の下から声が飛ぶ。制服のおっかけひだのスカートを揺らし、1人の女の子が息せききって駆けてくる。背中まで伸びた髪はふわふわのロング。ちょっと気の強そうな、整った顔立ちの美少女である。

「まだいいでしょ？　お願い」

女の子は拝むような仕種をした。ふくよかな胸の上で、ブラウスに結んだ紅色のリボンタイが上下している。

「もちろんだとも、杏子ちゃん。僕とデートしてくれたら許してあげよう」

そう言ったのは生徒会会計、星野弘明である。セルフレームのめがねをかけた人なつっこい顔。笑うと八重歯の見える童顔だ。

「甘い。遅刻だな。生徒手帳を出しなさい、美影杏子くん」

横から言ったのは、生徒会長の結城忍。切れ長の瞳がからかうように光っている。

「意地悪しないでよ、しーちゃん。今朝、うちの猫が階段から落ちて前足ねんざしちゃって。いろいろ大変だったんだから」

「――ずいぶん器用な猫だな」

隣でぼそりとつぶやいたのは、副会長の藤原一臣。つぶやいたきり、またそっぽを向いてしまう。無愛想な奴だ。3人の中では一番背が高く、日に焼けている。

「悪かったわね。何で今日に限ってしーちゃんたちがこんなとこにいるのよ？」

「そのしーちゃんての、やめてくれない？せめて忍くんとかなんとか……」

「だって、しーちゃんじゃない」

杏子が口をとがらす。横で聞いていた星野弘明がこらえ切れずにくっくっと笑いだした。

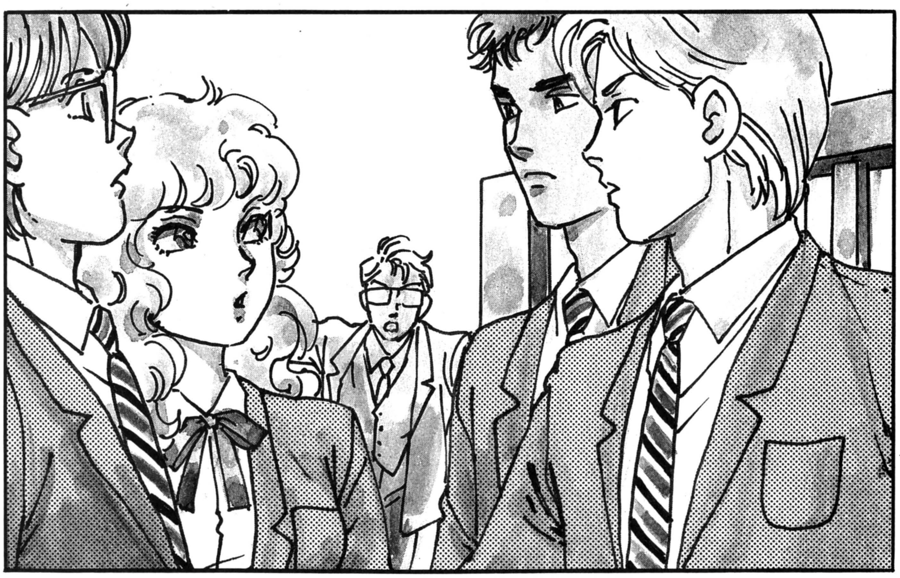
「生徒会長の結城忍も、イトコにかかっちゃかたなしだなあ。杏子ちゃん、放課後僕とデートしない？」

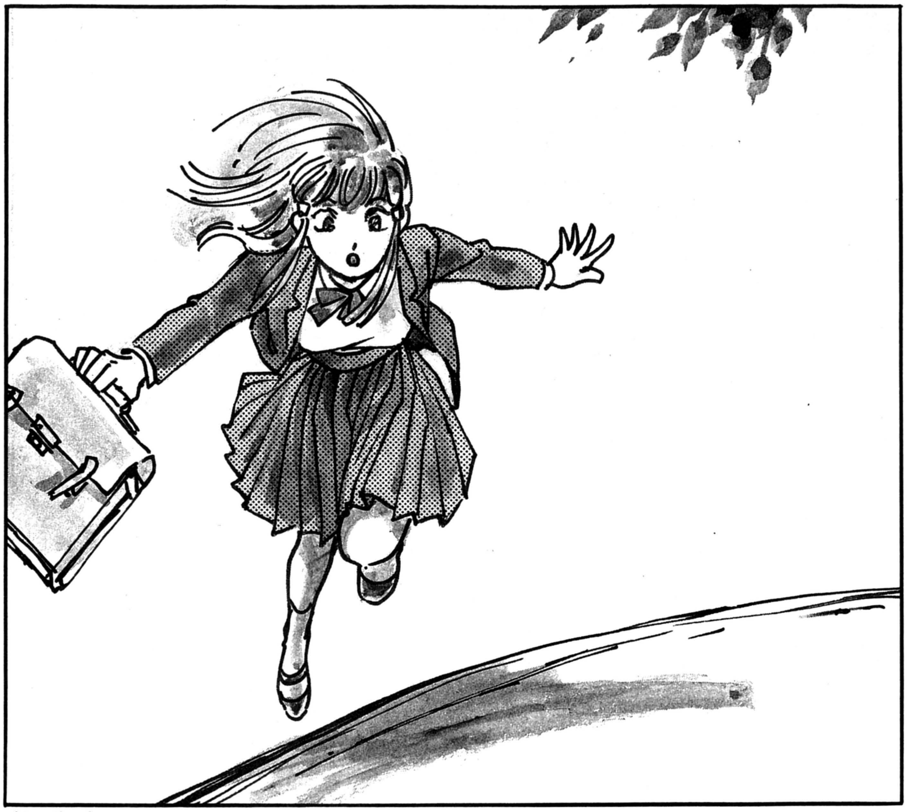
「またね」

「おーい、待ってくれえっ！」

また誰かが遅刻してきたらしい。坂道を必死に駆け上ってきたのは、古典教師の神護寺高嶺である。この人はまだ若いくせに妙なセンスをしており、今日もトレードマークのスリーピースをバシッと着ている。ラフな服装をしている先生方の多い花園高校で、これはかなり目立っていると言えよう。

「いやあ、まいっちったぜ。目覚まし、かけ忘れるんだもんなー。このトシになるとこの





坂は結構きついぜえ」
　と言いながらも、息ひとつ乱れていない。涼しげに銀ぶちめがねを光らせる様子は、教師というより青年実業家かインテリヤクザの雰囲気だ。
「あーん、お兄ちゃんの薄情者！」
　まだ遅刻者はいるらしい。全員が一斉に視線を向けると、坂道を必死になって駆けてくる女の子の姿があった。
「あ、かすみちゃんだー」
　星野弘明がうれしそうな声をあげる。
「きゃーん！」
　女の子は坂の途中で見事にコケた。手より先に顔が地面についてしまう。……割と器用な転び方をする子のようだ。
「ちょっと、大丈夫？　かすみ」
　半べそをかきながらやってきた彼女を見て杏子は心配そうに顔をのぞき込んだ。
「ひーん。もお、やだ。たか兄ちゃんってば自分だけさっさと行っちゃうんだもん。あんまりだー」
　高嶺の妹、神護寺かすみ。絹糸のようなサラサラした髪が肩先で揺れ、目のぱっちりした、これもなかなかの美少女である。前髪に止めた髪飾りを、杏子が直してやった。
「よしよし。あーあ、また擦りむいちゃったね。あとで加賀美先生んとこ行って、薬ぬってもらおうね」
「加賀美先生？」
　高嶺が表情を変えた。
「そうか、それなら俺も付き合うぞ。大事な妹のケガならしかたがない。いやー、今日は忙しいんだけどなー」
「嘘つき」
　かすみがべーっと舌を出した。
「お兄ちゃん、加賀美先生に会いたいだけでしょ。シラジラしいわね」
「しかしまあ、何ていうメンツなんだか」
　杏子が気づいて、一同の顔を見回した。
「これじゃ何かが起こりそうな気配だわね。これって偶然かしら？」
「世の中には偶然なんてねーよ」
　ちょっと離れたところで腕組みしていた一臣がまたぼそっと言った。
「相変わらずかわいくないわねー」
「悪かったな」
「おーい、何してんだよ。授業、始まっちまうぞ！」
　いつの間に門を入ったのか、高嶺が校庭の向こうから怒鳴っている。一同は顔を見合わせた。
「……何であんなところに？」
「……さあ」
「わが兄ながら、ときどき得体の知れないことすんのよね、あのひと」
　かすみがため息をついた。
　本鈴が鳴り、愛すべきキャラクターたちは一斉に校舎に向かってダッシュした。

ACT.1 始まりは紅い空

　そろそろお昼が近い4時間目。かすみは眠い目をこすりながら、授業を受けていた。
「眠そうね。大丈夫？」
　隣の席の杏子が、そっとかすみのひじをついた。
「うーん。昨日の夜中、地震があったでしょ。あんま、寝てなくってえ」
「そうそう、結構大きかったのよね」
　私語に気づき、英語の近藤〝タヌキ〟先生がかすみを指した。
「次、神護寺。訳してみろ」
　肩をすくめ、かすみがガタガタと席を立とうとした、そのとき。
　かすみは背筋に妙な気配を感じ、ふっと窓の外を見た。
　――ゴォォォォ……
「何、あの音？」
　突然の轟音に、女生徒が悲鳴をあげた。地の底から聞こえてくるような、暗くこもった不吉な音だ。校舎にも振動が伝わり、窓ガラスがびりびり鳴った。
「おいおいおいっ！」
　窓ぎわにいた男生徒が、興奮した声をあげて空を指した。空が真っ赤に染まっている。夕焼けでもない、もっとまがまがしい、まるで血を流したような紅である。
「やあだ、気味が悪いわ」
「何だありゃ？」
　教室内が騒然とした。他のクラスも異変に気づいたらしく、ざわめきが伝わってくる。
「こらこら、落ち着け」
　どうやら地震でもないらしいと判断した近藤が、生徒たちをなだめた。不気味な地鳴りはしだいに小さくなり、空の色もしだいにもとに戻りつつあった。
「何だったんだろうなあ、今のは。異常気象だからな、最近。ほら、授業つづけるぞ」
　近藤が言った途端にチャイムが鳴った。
「わー、弁当だあー」
　ゲンキンなもので、あっという間に数名が弁当を広げた。釈然としないものを感じながらも、近藤は職員室に引き上げていった。



ACT.2 影の出現

「何か、いやな予感がするのよね、あたし」
帰り支度をしていた手を止め、かすみがぽつりと言った。杏子が眉をしかめて言った。
「さっきのあれね。一体何なのかしら。ニュースでも何も言ってなかったみたいだけど」
「最近、妙に胸騒ぎがするの。とんでもないことが起こったらどうしようかと思って」
「おどかさないでよ。かすみって妙にカンがいいとこあるんだから。テストのヤマは外さないし、天気予報は必ず当たるし。あら？　どうしたのかしら？」
何げなく外を見た杏子が、首をかしげた。校庭に面した窓からは、いつものようにグラウンドでランニングしている陸上部や科学部が見える。それとは別に正門のところに人だかりができていて、生徒が外を眺めている。
「行ってみましょうか」
2人は教室を出て正門に向かった。
「あ、かすみちゃんと杏子ちゃんだあ——。ねえねえ、僕と帰りにデートしない？」
昇降口で星野が声をかけてきた。こいつの〝デートしない？〟はもう口癖のようなものだが。
「……今度ね。正門の騒ぎは何？」
「さあ。僕、結城と藤原を探してるんだけど見なかった？」
「私たちは会わなかったけど……」
言いながら正門まで歩いてくる。生徒たちは口々に「何かの呪いじゃねーか」「映画の撮影でしょ？」「クトゥルフの復活だー」などと騒いでいる。
「どうしたの？」
人込みをかき分け、ひょいとのぞき込んだ3人は、ぐっと息をのんだ。学校の外の道に何やら怪しげなものがうごめいている。
それは、てのひらほどの大きさの黒いものだった。一見したところ黒いスライムかアメーバのようだが、立体感がまったくない。何かの影がずるずる動き回っている印象がある。
「きゃーん。何、あれ」
かすみが鳥肌を立てながら言った。杏子は眉をしかめて黙っている。
「妙なもんだなー。生きものかな」
星野は妙に感心している。それに何より不思議なのは、坂道を行き来している人々が誰もその「黒いもの」を見ても驚かないのだ。かえって不審そうに、正門にたかっている花園高校の生徒を見て通り過ぎていく。犬をつれたおばさんなど、露骨に妙な顔をして振り返った。
「どうなってんの？」
「生徒会長が帰ってきたぞおー！」
誰かが坂を上がってくるブレザーの制服を見つけ、やや明るい声を出した。見れば例の忍と一臣、正副会長コンビである。
「どうなったのか、見当もつかないな」
制服のネクタイをゆるめながら、忍は坂道に向かってあごをしゃくってみせた。
「街にも影がいっぱいだ。あっちこっちで動いている。なのに誰も騒いでいない。まるで見えてるのが俺たちだけみたいだ」
「まさか」
杏子が小さく声をあげた。
「まさか、だといいけどな」
突然そう言って前に出てきたのは、古典教師の高嶺である。
「こーいう登場もカッコいいよな」
高嶺は気楽に言うと路上でうごめいていた影に近づき、かがみこんで指先でそれをつついた。見ていた生徒たちが息をのんだ。
「お兄ちゃん、大丈夫？」
「別に平気みたいだけどな」
高嶺の指は、すうっと影に吸い込まれた。向こう側に突き抜けることもなく、高嶺の手は手首まで影におおわれた。——と、
「あうううっ！」
高嶺が手首を押さえて悲鳴をあげた。
「お兄ちゃん！」
かすみが高嶺に駆け寄った。見ていた女生徒の間から悲鳴があがった。
「——なんちって」
高嶺はぱっと手を引いた。ちぎれるでもなく、ちゃんと手はついている。
見ていた生徒はほうっとため息をついた。影は何事もなかったように、またずるずると動き始めた。
「もうっ！　お兄ちゃんったらっ！」
「いていていていてっ」
かすみがぱしぱし高嶺を殴る。高嶺は頭をかかえて逃げ回った。
「どんな感じですか？」
一臣が真面目な顔で高嶺に尋ねた。
「深い穴に手を入れてるみてェだな。小型のブラックホールとかさ。別にこれ自体が、人体に悪さをするとも思えねーけどよ。とにかく用のない奴ァ、早く帰った方がいいな。家がどうなっているかわかんねーぜ。俺は学校に残って対策を立てるわ」
「じゃ、僕たちは街の様子を調べてみます。隣の桃園方面がどうなってるか心配だし」
忍がてきぱきと言った。
「あたしもまだ学校に残るわ。何があるかわからないけど」
かすみの言葉に杏子もうなずいた。
「でも、何でこんなのが出てきてるわけ？　どおして？　どうなっちゃってるの？」
かすみが言う。だが、それに答えられる者は誰もいなかった。　（つづく）

これが花園町だ！

さて、今回の物語の舞台となる、花園高校の周辺をご紹介しましょう。地図のとおり、山と水に恵まれた、なかなか環境のよいところです。

花園町の中での移動は、もっぱらバスと自転車と徒歩に頼られています。電車は複線で、首都圏まで1時間以内で行けます。路面電車や地下鉄は通っていません。

地図で見ての左隣、山をひとつ越えたところにあるのが桃園町です。花園町よりやや大きくて人口も多く、近隣の中では一番大きな町です。県立高校もひとつあります。

地図の右隣、川を渡った向こうが梅園町です。規模はさほど大きくありません。桃園・花園・梅園の3町では交流がさかんです。

桃園に行くには山をひとつ越えなければならず、梅園には電車を使って川を渡らなくては行けません。

実際には家が桃園や梅園、または市外にあって、電車を使って通学している生徒もいるはずですが、このゲームに参加する生徒はみな花園に住んでいることとします。

花園駅の前は、駅前ターミナル。ちょっとした広場になっていて、中規模の百貨店が建っています。駅前から山に並行して花園商店街があり、それと垂直に交わるように坂道が延びています。

商店街のはずれから山側に延びた坂が、通称「花園坂」で、その途中にあるのが県立花園高校です。坂道の両側は桜並木になっています。

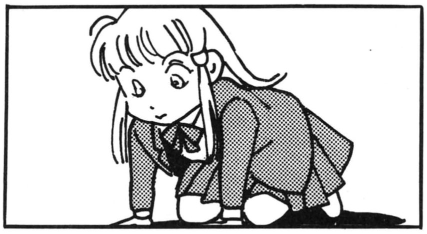
花園高校には道をはさんだ隣に専用のグラウンドがあり、積極的にクラブ活動に利用されています。

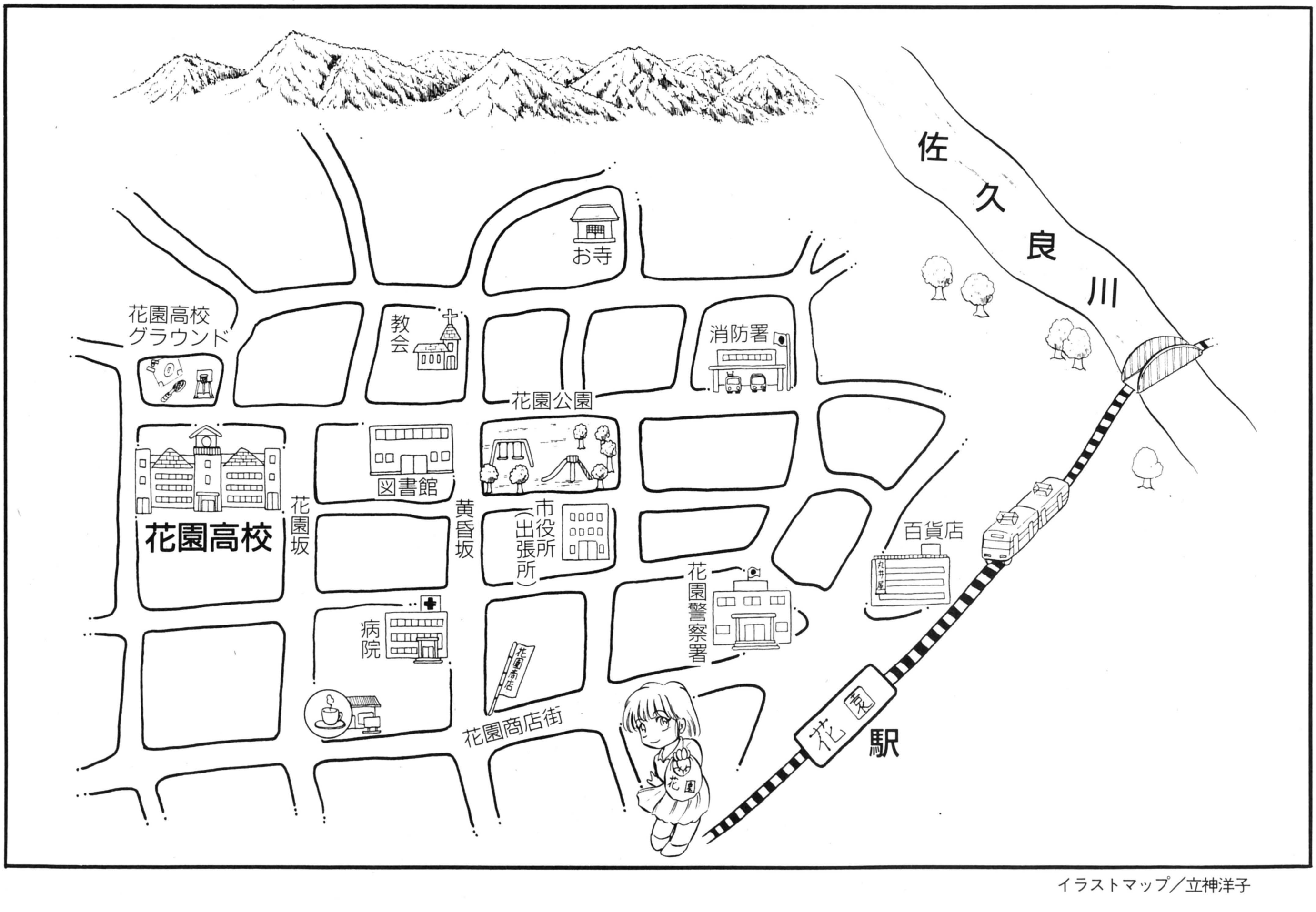
花園高校は（見かけはメルヘンですが）鉄筋コンクリート3階建ての堅固な造りになっています。校舎に向かって左に“旧校舎”があり、本校舎の裏にサークル棟が並んでいます。

高嶺先生が文献を調べに行ったのは、花園高校の図書室です。県内一のカネあまり校と言われるとおり、ここにはカネノチカラにあかせて買いまくった本が、相当量あるという話です。一般に解放されているのは1万冊程度ですが、書庫には、何万冊あるのか誰も知りません。

かすみちゃんたちは花園駅の周辺で、影について調べているはずです。

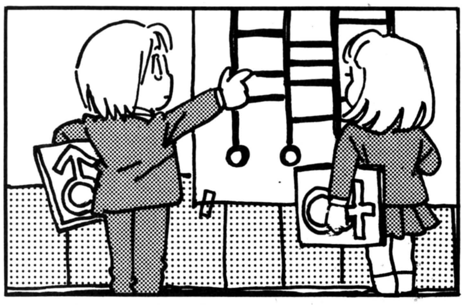
花園高校をスタートして、さてあなたはどこへ行き、何をしますか？





イラストマップ／立神洋子

参加のしかた



えっと、せりかです。

今回から装いも新たに始まったメイルRPG『黄昏狩人』。前回までの企画に参加していなかった人も、この機会に参加してくれるとうれしいです。参加するにはまず、花園高校で活躍する自分のキャラクターを作らなければなりません。今からそれをちょっと説明してみますね。

今回のキャラクター設定に必要なのは５項目。「キャラクター名」「学年」「クラブ」「趣味」「性格」の５つです。

「キャラクター名」というのは、言うまでもなく、あなたの分身であるキャラクターの名前です。６字以内ならどんな名前でもかまいません。好きな名前をつけてください。……とはいえ、舞台が現代日本だということはお忘れなく。あまりにもぶっとんだ名前だと、どんなに行動でアタリをとっても、ストーリーに登場できない可能性が高いです。凝った名前や読みにくい名前はさけて、さりげなくカッコいい名前を考えてください。

「学年」は３種類、「クラブ」「趣味」は１０種類の中からそれぞれ選んでください。この選択が案外重要になるので、よく考えてね。この組み合わせであなたのキャラクターの能力値が決まります。

能力とは何か。それは「知力」「体力」「精神力」の３つです。選択肢の中の「クラブ」や「趣味」には、あらかじめ決まった能力値が与えられています。

具体的にクラブを例にとってみましょう。テニス部と囲碁将棋部では、体力はテニス部の方が上ですが、知力は囲碁将棋部の方が上になります。家庭科部や科学部を選ぶと、キャラクターには専門的な知識が身についていることになります。

同じように、趣味を選ぶと、それぞれの専門知識、および能力がキャラに与えられることになります。ここに記入がないと、自動的に「帰宅部」「無趣味」を選択したことになるので注意してください。

要するに、キャラクターを作る際には、自分はどんなキャラクターにするのか、かなり具体的にイメージしなければならないわけです。「肉体派でいきたいからクラブは陸上部で趣味は拳法にしよう」とか「知性派のキャラクターにしたいから茶道部にして読書を選ぼう」とか。「バランス感覚をよくしたいから体力と知力を両方備えたキャラクターを作ろう」とか。イメージに合わせて、自由に組み合わせを作ってみてください。

最後は「精神力」。どのクラブや趣味を選ぶと精神力が高いのか、推理するのは難しいかもしれませんね。体力や知力といったわかりやすさがないぶん、かなり運が支配する能力です。アタリ・ハズレもありそうですが、がんばって考えてみてください。

「性格」に関しては、どれがいいというものはありません。他人に対して押しが強ければ「積極的」。穏やかならば「消極的」。そして感情で動くか理屈で動くか。４つの組み合わせの中から、イメージを膨らませて選んでください。ストーリーにキャラクターが登場したとき、この「性格」に合わせたキャラクターが書かれる予定です。

暗証番号はアルファベットのＡからＺで、好きなものを選んでください。これは、自分のキャラクターを勝手に他人に使われないようにするためのものですから、自分の暗証番号はしっかりひかえておくこと。せっかく登録されたのにうっかり忘れてしまって、あとで泣いたりしないようにね。

「血液型」と「星座」も好きなように決めてください。「えー、そんなのしらねーよ」と言う人は、この機会に自分の血液型や星座を知っておくのもよいのではないでしょうか（女の子に教えてもらって、仲良くなるきっかけにするという手もあるし）。キャラクターの「性格」とのかねあいまで考えなくてもいいですから。あまり深く考えず、自由に設定していいです。

というところで、キャラクターの作りかたはわかっていただけたでしょうか。あとは折り込みの参加ハガキに必要事項を書き込み、ポストに入れるだけ。あせって記入間違いや記入もれのないようにね。

でもここで注意しなければいけないのは、必ずしも能力の高いキャラクターが行動に成功するわけではないということです。これに関しては次の項で説明したいと思います。

メイルRPG『トワイライト・ハンター』参加ハガキ

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

学年	クラブ	趣味	性格	行動①	行動②	行動③	血液型	暗証番号
3	4	1	1	1	1	1	O	B

キャラクターの名まえ（漢字もＯＫ） 橋本 司 （男・女）

キャラクターの星座 いて 座

◎学　年：1年・2年・3年（学年の数字を記入）
◎クラブ：1.囲碁将棋部　2.音楽部　3.科学部　4.家庭科部　5.茶道部　6.剣道部　7.卓球部　8.テニス部　9.野球部　10.陸上部
◎趣　味：1.アイドル　2.オカルト　3.音楽鑑賞　4.株式投資　5.拳法　6.水泳　7.読書　8.バイク　9.パソコン　0.料理
◎性　格：1.積極的&論理的　2.積極的&感情的　3.消極的&論理的　4.消極的&感情的
◎行動の選択肢や、その他の項目については63ページの記事を参照してください。

氏　名	織原一貴	ペンネーム	なし
住　所	〒888　梅園市白銀台 1－18		
性　別	男	職　業（学校名）	県立梅園高校
年齢・学年	17歳・高２年		

さて、キミはどう動く⁉

さてさて、では今回の行動の選択についての説明に入りましょう。

あなたのキャラクターは花園高校の生徒です。かすみちゃんたちが「影」を見つけて騒いでいたとき、あなたはその場にいて、それを見物していました。だからかすみちゃんたちがこれからどうすると言ったのか、あなたは聞いて知っていたのです。

高嶺先生のアドバイスや、忍くんやかすみちゃんたちのとる行動の情報をもとに、あなたは自分がどうするか考えなければなりません。行動は、選択肢の中から３つの項目を組み合わせることによって決定します。すなわち「誰が」「どこで」「何をする」かをそれぞれ自分で選ぶのです。

では具体的な行動を考えてみましょう。

「単独で」というのは、原則として個人行動です。自分１人で何かを調べたり、どこかへ行こうとするときには、この選択肢を選ばなくてはなりません。今回の場合、「単独で」という項目と「いつもと変わらぬ生活をする」を組み合わせた場合、その場所が「家」であれば帰宅することになり、「学校」ならクラブ活動にいそしむことになります。

行動の選択肢

誰と	どこ	何をする
❶単独で	❶街で	❶影について実地に調査する
❷忍くんたちと	❷学校で	❷影について文献を調べる
❸高嶺先生と	❸家で	❸桃園に行こうとする
❹かすみちゃんたちと	❹駅で	❹いつもの通りの生活をする
	❺その他	

「忍くんたちと」など、「○○と」という項目は、必ずしも一緒に行動できないことがあります（街中や学校を、何百人もの団体で動くわけにいかないでしょ？）。この場合、やはりキャラクターの能力値でふるいにかけられるでしょう。運がよければアタリます。

次に場所です。「街」を選んだとき、「影について実地に調査する」を組み合わせると影を攻撃したり、捕獲することになります。「文献を調べる」なら地域の図書館や資料館に出向くでしょう。「街」と隣の「桃園に行く」なら徒歩で出かけることになりますが、「駅」と「桃園に行く」を組み合わせると電車に乗ることができます。

「その他」という選択肢は、特殊なものです。この選択肢を選ぶには、ある条件が揃わないとだめなのです。その条件とは特別な趣味や状況を持っていること。この「その他」の選択肢を選べる条件は、毎回変わります。

今回はある趣味を持っている人が「手段」として、他の項目と組み合わせれば何かができる、ということになっています。でも、その趣味を持っていない人がこれを選ぶと、完ペキにハズレてしまうので、推理に自信がある人以外は使わない方がいいでしょう。

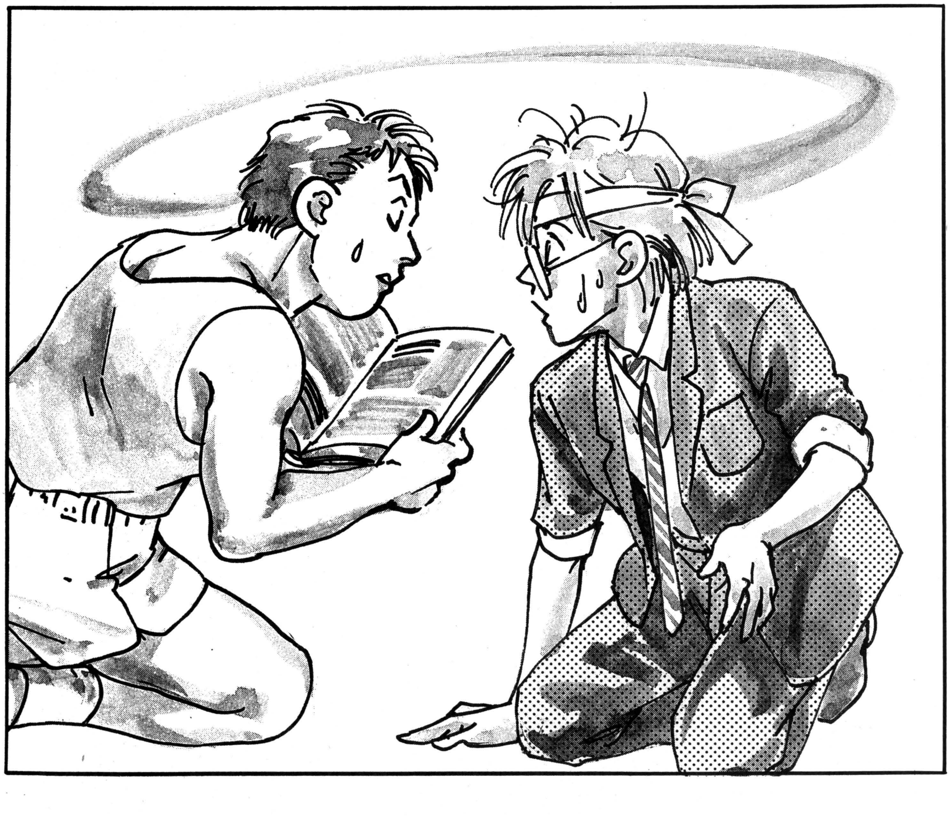
とにかく、自分がやりたいことを、いかにうまく選択肢を組み合わせて表現するかがポイントなのです。「忍くんたちと」「文献を調べ」たり、「家」で「桃園に行こう」としても無理なのはわかりますよね。

それからこのゲームの特徴である【キャラクターに合った行動をさせる】ことに気を配ってください。キャラクターに高い能力値があればアタリを取れるわけではありません。それぞれの選択肢には、成功する能力値の範囲があります。能力値が高すぎてハズレることもあるのです。

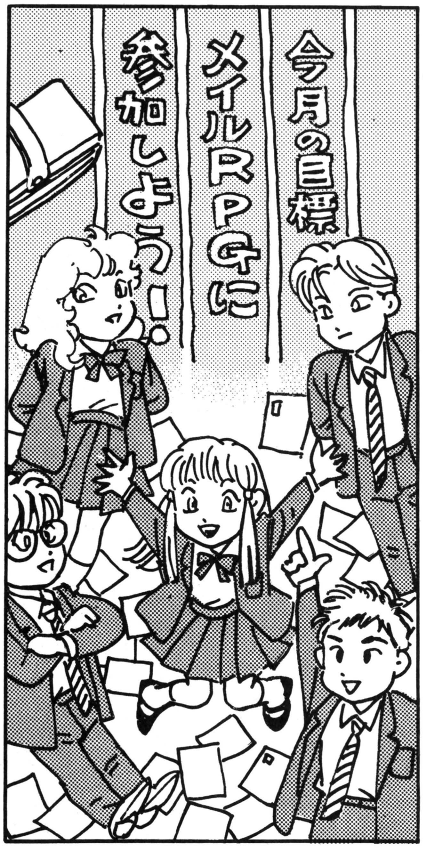
例えば。〔野球部で趣味がバイク、性格は積極的で感情的〕というキャラクターと〔科学部で趣味はパソコン、消極的で論理的〕というキャラクターではどちらが「文献を調べる」のに向いているでしょうか。おそらく前者は体力値が高すぎてハズレやすくなっているでしょうね。キャラクターにふさわしい行動を選ぶ、というのはこういうことを指しているのです。

運はともかく、キャラクターに似合わない行動をとらせてしまってハズしては、もったいないですよね。気に入ったキャラクターを作ったら、じっくり考えて何をするかを決め、選択肢を組み合わせてキャラクターにふさわしい行動をとらせる。これがアタリにつながるのです。

とはいえ、あんまり考えすぎてしめ切りを忘れないように。しめ切りは10月14日必着です。なかなかやりがいのある作業でしょうが、がんばってね♡



おたより 準備編 ホームルーム



◆ご機嫌よう。潮見茉莉です。『黄昏狩人』では、本文の小説部分を担当しています。ゲーム部分担当のせりか姫と二人三脚でがんばりますので、以後よろしくお付き合いくださいませ。

さて、この「校内掲示板」では、折り込みの参加ハガキの表がわにある、おたよりコーナーの紹介をしていきます。

前回までのハガキと比べて、おたよりスペースが広くなっていますよね。自分のキャラクターのイメージイラストや、『黄昏狩人』の感想、せりか姫や潮見茉莉あてのおたより、などなど何でも自由に使ってくださいね。できるだけたくさんのおたよりを紹介していきたいと思います。

それにしても、第1回。めいっぱい緊張してしまいました。まだみなさんの参加がないので、ちょっと淋しかったかな。

次回からはより一層ノリのいい学園ストーリーにするつもりですので、楽しみにしてもらえるとうれしいです。小説部分だけでも笑える、面白いものを書きたいと思っています。それには多くのみなさんのご協力が必要なんですよね。どうかよろしくお願いします。

今回の行動結果と物語の第2回が載るのは1月号（11月30日発売）。『黄昏狩人』は『水晶の王者』の小泉先生による、『さまよえる白銀宮』との1か月交替の連載となっています。今月の行動結果の発表まで間が開いてしまいますが、小泉先生の『さまよえる白銀宮』にも参加して、待っていてやってください。こちらは、またユルセルーム世界が舞台のファンタジー。『水晶の王者』に負けない出来のシナリオですから、ファンタジーファンは目が離せませんね。

今回はキャラクターが高校生。学生の人もかつて学生だった人も、同じ世界の中で楽しく遊んでみてくださいね。社会人の参加も大歓迎です。トシなんか関係ないっ。みんな一緒に青春しませう。

くどいようですが、しめ切りは10月14日必着です。しっかりハガキ出してくださいね。どんなキャラクターが物語に登場するか、今からとっても楽しみです。

それではしばらくお別れです。また、お会いしましょう。

次回『黄昏狩人（トワイライト・ハンター！）』

第2回「失われた街」

学園に迫る影の謎、はたして影の正体は…!?

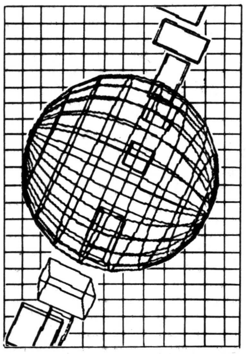


来月号は

はるか幻想のユルセルームから……
ファンタジー・メイルRPG
『さまよえる白銀宮』いよいよ開幕！

CYBER KNIGHT

［サイバーナイト］

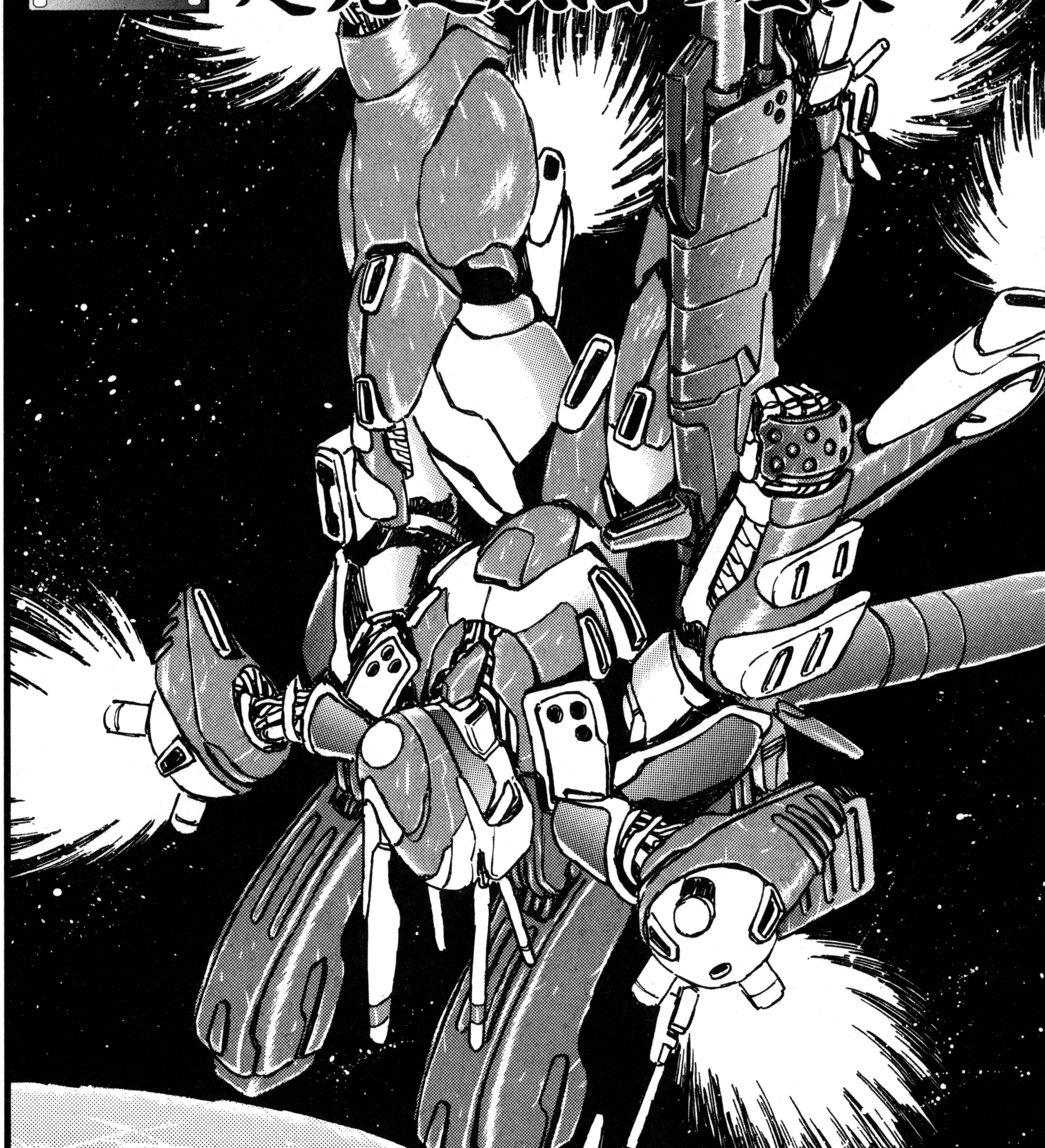


超SFノベルズ

GROUP SNE PRESENTS

連載第3回

超光速航法の歴史



宇宙時代がやってきた！
相対性理論を超えて
本格的宇宙時代の幕が
切っておとされた

作者：山本弘とグループＳＮＥ
プレストーリー／山本弘
メカニック解説／水野良
監修／安田均
イラスト：佐藤典司（コンパイル）

太陽系開発の時代

宇宙への進出は人類の長年の夢であった。原始的な有人ロケットが打ち上げられるずっと前から、安っぽいＳＦ雑誌の表紙には、宇宙を自由に飛び回る流線形の宇宙船が描かれていたのだ。

1961年、ソビエトの宇宙飛行士が初めて大気圏を飛び出し、地球を一周した。アメリカも負けじと宇宙開発を進め、その8年後に2人の飛行士を月面に送りこんだ。

その後、しばらく宇宙競争は停滞していたが、21世紀に入ると、不足しはじめた地下資源を求めて、大国や企業は争って地球の外に足をのばしはじめた。火星と木星の間を漂うアステロイズ(小惑星群)からは、いろいろな金属資源がもたらされた。木星の大気からは、核融合発電に用いるヘリウム3と、石油化学物質が採取された。

環境汚染によって酸性雨や地球温暖化の危機が高まったのも、人々に宇宙に目を向けさせるきっかけとなった。環境を汚染するおそれのある工場は法律で規制され、月面に移転させられた。巨大な太陽エネルギー発電所が静止衛星軌道にいくつも建設され、地上まで垂らされた長さ3万6000キロの超伝導ケーブルを通して、クリーンで安いエネルギーが地球に送られた。

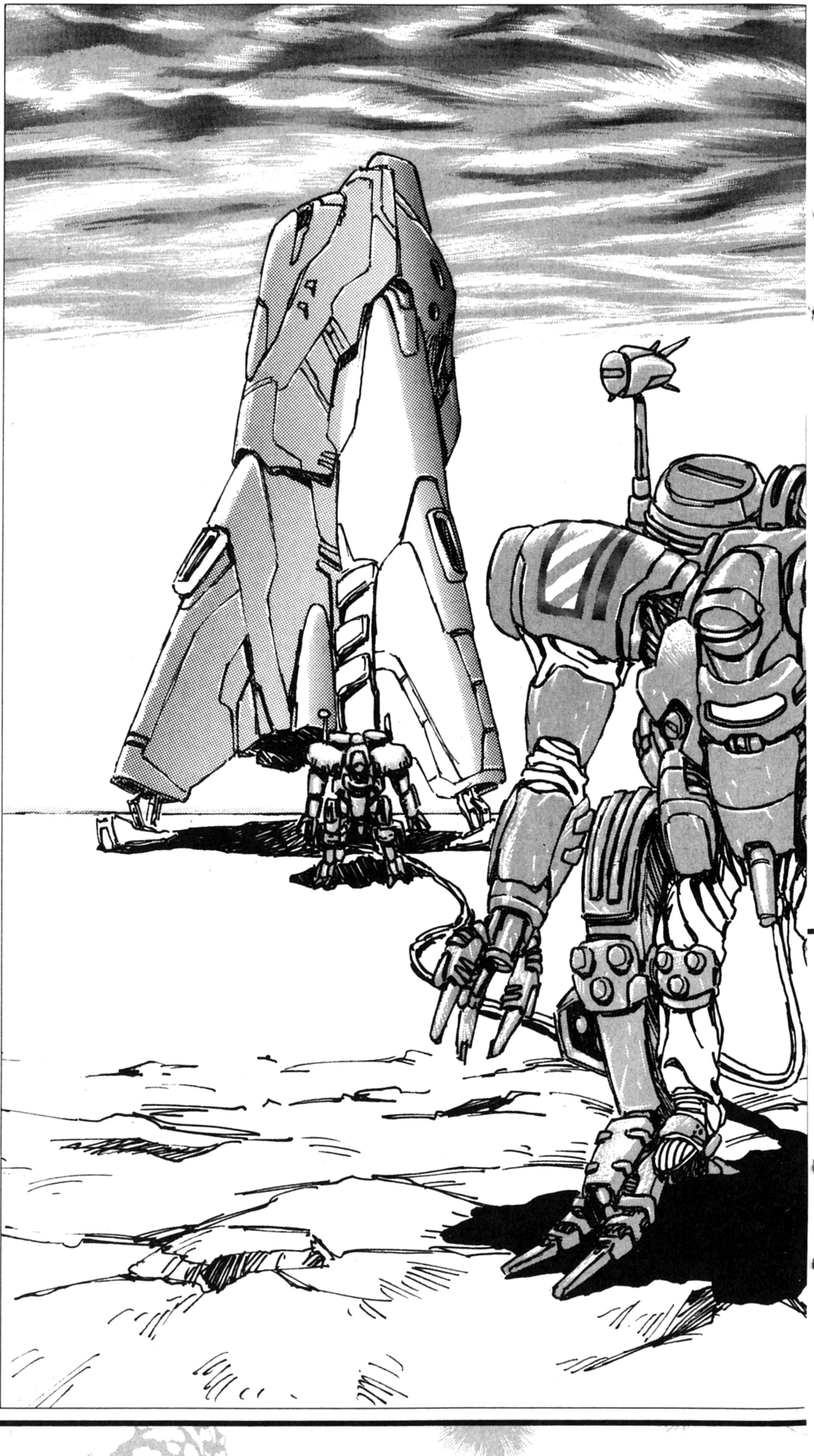
太陽系は人類のものとなった。いずれは太陽系外の惑星にも進出する時代が来ると、多くの人が信じていた。

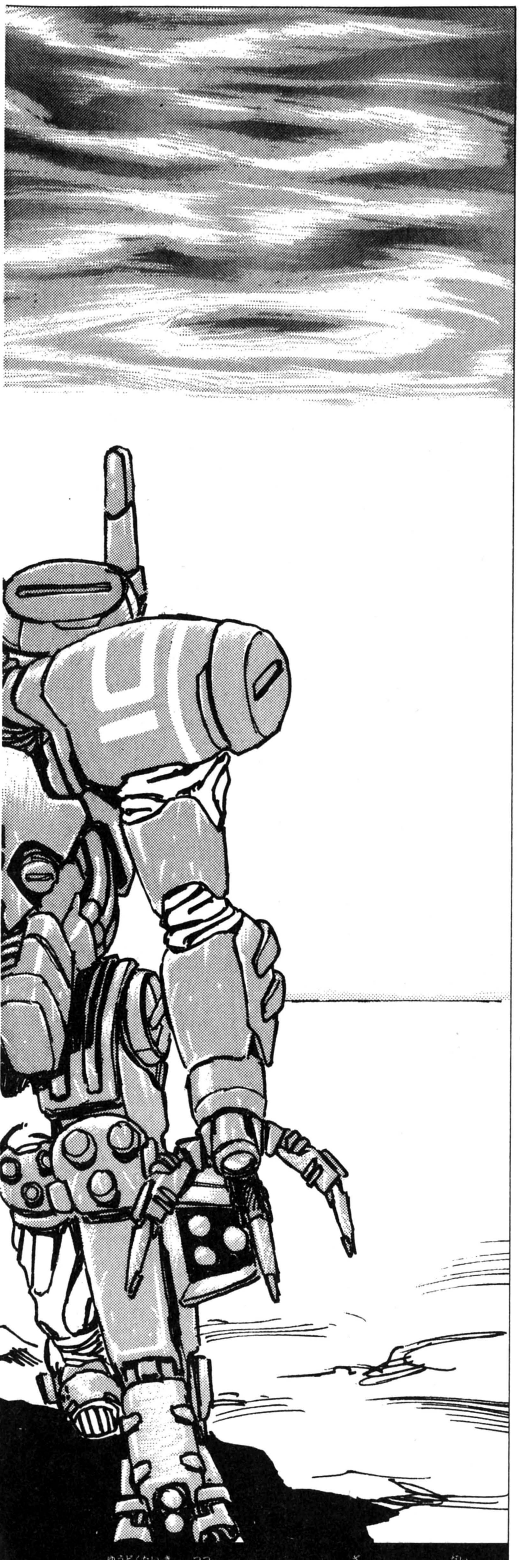
だが、その夢をはばむものがあった。光速の壁である。

アインシュタインの特殊相対性理論によれば、宇宙船を光より速く飛ばすことは不可能である。宇宙船のスピードが光の速度に近づくにつれて、その質量が大きくなるからだ。光速の99.5%に達すると宇宙船の質量は10倍に、99.995%に達すると100倍にもなってしまう。

重いものを動かすには、より大きな推力が必要となる。そのため、普通にロケットを噴射して加速する方法では、決して光速に達することはできない。光速の壁を破るには、無限に大きなエネルギーが必要なのだ。

経済的な問題を考えなければ、光速(秒速30万キロ)の半分ぐらいの速さで飛ぶ宇宙船を建造することは技術的には可能だったが、と





有毒大気に包まれたエリダヌス座イプシロン第2惑星を探査する、EC共同体のプローブ・モジュール〈コーモロン〉。まだモノポール反応炉が内蔵されておらず、モジュールを動かす電力は母船からケーブルで送られている。背後に立っているのは、宇宙船〈ジュール・ベルヌ〉の着陸用シャトル。

うてい実用的とは言えなかった。光速の半分のスピードでは、太陽から一番近い恒星であるケンタウロス座アルファへ行くのにでも、10年近くもかかってしまう。採掘した資源を運んで帰ってくるのにもう10年――どう考えても採算が合うはずがない。

ジャンプ航法の原理

特殊相対性理論が発表されてから100年以上も、この問題を解決する方法は見つからなかった。突破口を開くきっかけになったのは、2010年にソビエトの物理学者A・コンドレイエフが発表した「不連続加速仮説」である。

相対性理論は、宇宙船が光の速度で飛ぶことを禁止している。しかし光以上の速度で飛ぶことに制限はない。すなわち光速以下の状態から一瞬のうちに光速以上の状態に移行すれば、相対性理論に触れないのではないか――コンドレイエフはそう考えたのだ。

最初のうち、多くの物理学者はコンドレイエフの考えに見向きもしなかった。その仮説と真剣に取り組み、数式化に成功したのは、日本のN・ワキサカであった。

時間の最小単位はクロノーンと呼ばれる。およそ1000兆×1000兆×100兆分の1秒である。これより短い時間は存在しない。そして、これほど短い時間の中では、普通の物理法則は（相対性理論でさえ）成り立たなくなる。物体が光より速く動くことさえ、許されるのだ。

映画のフィルムのようなものだと思えば間違いないだろう。フィルムの1コマ1コマの絵は静止しているが、それが連続して映写されることによって動きが生まれる。映画の1コマが1／24秒なのに対し、時間の1コマは1クロノーンであり、それが無数につながって、連続した時間となるのだ。

ある特定の瞬間に地球の近くにいた宇宙船が、1クロノーンの後、ケンタウロス座アルファの近くに移動したとする。この宇宙船は光の速さなら4年以上かかる距離を、ほとんど無限に近い速さで移動したことになる。しかし、旅の最初と終わりでは静止していたのだから、無限の速さで飛んだのは、たった1クロノーンの間だけである。つまり、まったく相対性理論に違反してはいないわけだ。

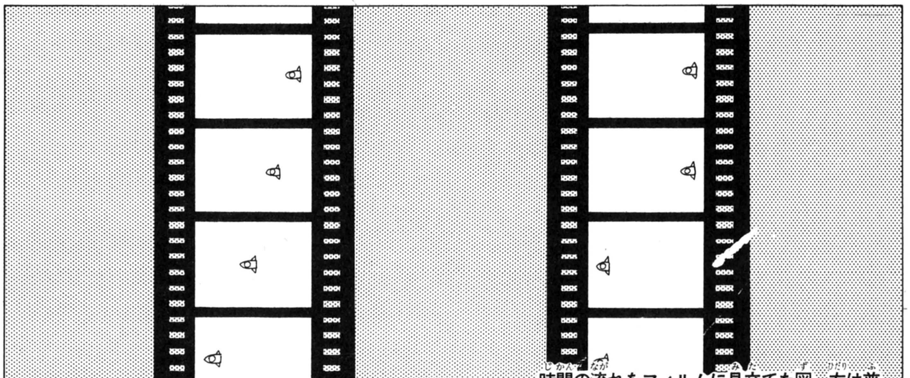
当然、G(加速度)も無限に大きいから、人間は発進のショックでぺしゃんこになってしまうように思える。しかしGが作用するのはほんの一瞬で、加速する時と減速する時では力の加わる方向が反対になることを忘れてはならない。たった1クロノーンの間に、正確に同じ強さのGが反対方向に作用するので、Gは完全に打ち消されてしまう。乗員はほとんどショックを感じないだろう。

これは電子の「トンネル効果」と呼ばれる現象に似ている。電子が飛び越えるのはエネルギーの壁だが、この場合、宇宙船が飛び越えるのは時間と空間の壁なのだ。

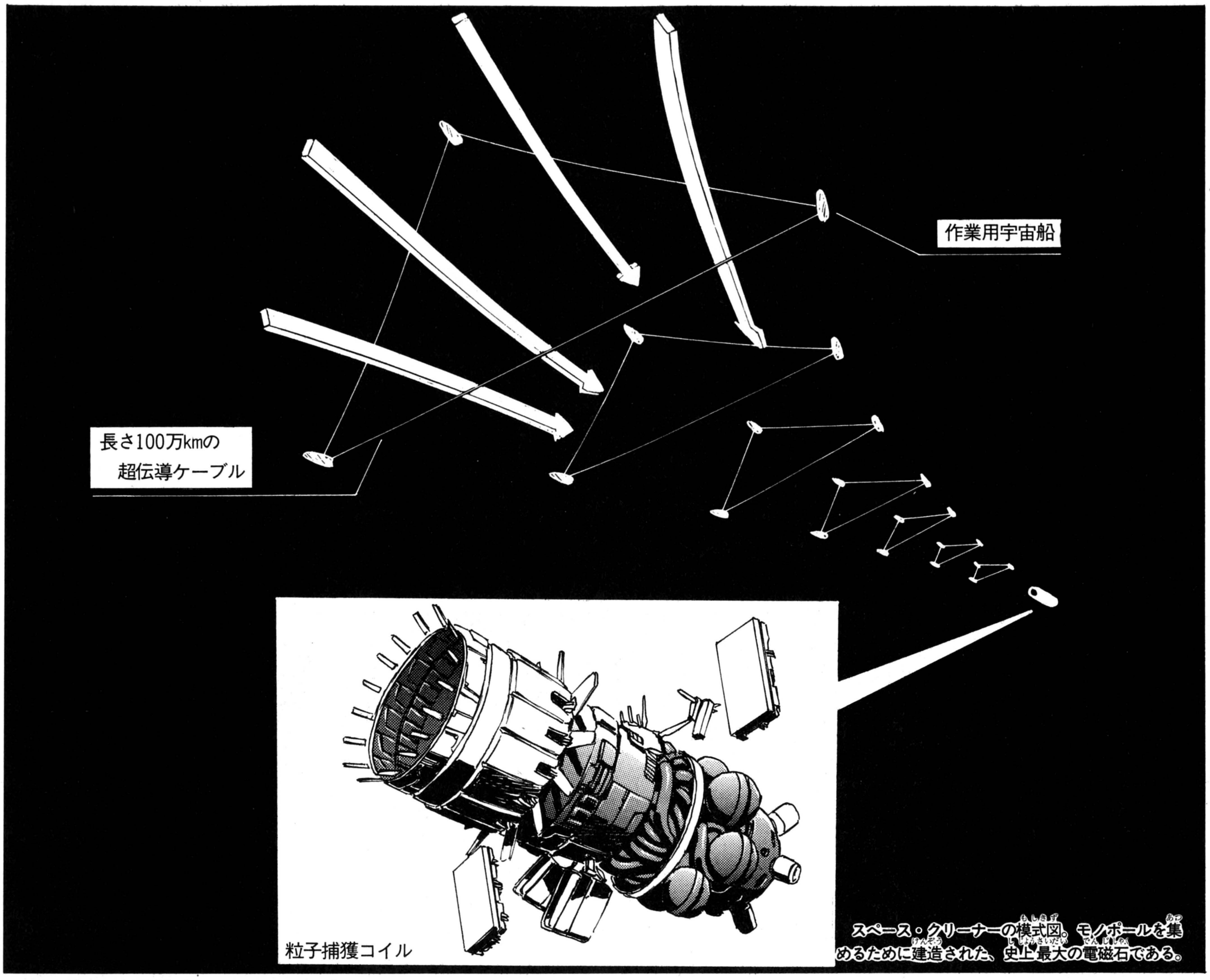
ワキサカの計算によれば、強い磁場の振動によって、宇宙船にトンネル効果を起こさせることが可能だった。それに必要なエネルギーは非常に大きいものだったが、技術的に不可能ではない。

ワキサカの研究はたちまち世界中の注目を集めた。ついに光速の壁を克服する方法が発見されたのだ。

この方法はジャンプ・ドライブと名づけられた。J・U・M・Pとは、宇宙複合ポテンシャル連接(Junctures of Universal Multi-plex Potential)の略語である。



時間の流れをフィルムに見立てた図。左は普通の宇宙船の移動。右はジャンプ・ドライブ。



スペース・クリーナーの模式図。モノポールを集めるために建造された、史上最大の電磁石である。

超粒子を捕らえろ

・ジャンプ・ドライブを実現するにはひとつ問題があった。トンネル効果を起こさせるためには、単極子磁場(NかSのどちらか一方の極しかない磁場)の振動が必要なのだ。しかし地球上にある磁石はすべてN極とS極がある双極子磁場である。一方の磁極しかない磁石はまだ発見されていない。

宇宙物理学によれば、ビッグバン(宇宙誕生の時の大爆発)の時にモノポールと呼ばれる磁気単極粒子が大量に発生したという。今でもそれは宇宙を飛び回っているはずだ。それを捕らえることはできないだろうか?

かくしてモノポールを手に入れるために、各国合同の巨大プロジェクトが開始された。第1回の時にも説明したように、モノポールはエネルギー源としても利用価値が高かったからだ。

木星の近くの宇宙空間に、3隻の作業用宇宙船が正確に同じ間隔になるように配置され、それぞれの船の間に長さ100万キロの常温超導体ケーブルが張られた。ケーブルの総重量は5500万トン。かつて人類が作り出した中で最大の工業製品である。

三角形の閉じたケーブルに電流が流されると、それは史上最大のコイルになった。月の軌道がすっぽり入ってしまう、巨大な電磁石である。太陽系内をモノポールが飛び回っているなら、それを引き寄せることができるだろう。

第1のコイルの後方、3000万キロの地点には、もっと小さな(それでも地球が入ってしまうほどの大きさだが)第2のコイルが置かれた。さらにその後方には、もっと小さな第3のコイルが……コイルは全部で7つあり、だんだん小さくなっていった。

このとほうもない仕掛けは、冗談半分に「スペース・クリーナー(宇宙掃除機)」と命名された。ただし吸い集めるものはゴミではなく、宇宙を漂うモノポールだ。

第1のコイルに吸いこまれたモノポールは、7つのコイルを順番に通過して、最後には直径200メートルの粒子捕獲コイルの中に飛びこむ。そこで強い磁場でブレーキをかけられ、捕らえられるのだ。

2054年、最初のモノポールが捕らえられた時、スペース・クリーナー計画の最高責任者R・キャレラ博士は、全世界に向かってこう発表した。

「星への道が開かれた」と。

最初の実験

その後も続々とモノポールが捕らえられ、ジャンプ・ドライブの実験が可能になった。すでに実験用宇宙船の設計図はできあがっていた。スペース・クリーナーの建造にかかったものすごい手間と経費を考えれば、宇宙船を1隻作るのは、気の抜けるほど簡単な作業だった。

2057年、最初の無人実験船〈ヘルメスⅠ〉が完成した。実験は太陽から14億キロも離れた土星軌道上で行われることになった。というのも、太陽のような重力の強い天体の近くでは、空間がわずかに歪んでおり、それがジャンプ・ドライブの計算に影響を与えるからだ。

科学者たちが緊張して見守る中、無人の実験船は静かに宇宙を漂っていった。その中で活動しているのは、コンピューターと、実験用の動物たちだけだ。

秒読みが開始され、それがゼロになった瞬間、〈ヘルメスⅠ〉は音もなく消滅した。

まったく同時に、1800万キロ離れた地点に〈ヘルメスⅠ〉は出現した。光の速度なら1分かかる距離を、一瞬で移動したのだ。乗っていた動物にも異常はなかった。人類はついに光速の壁を突破したのだ。

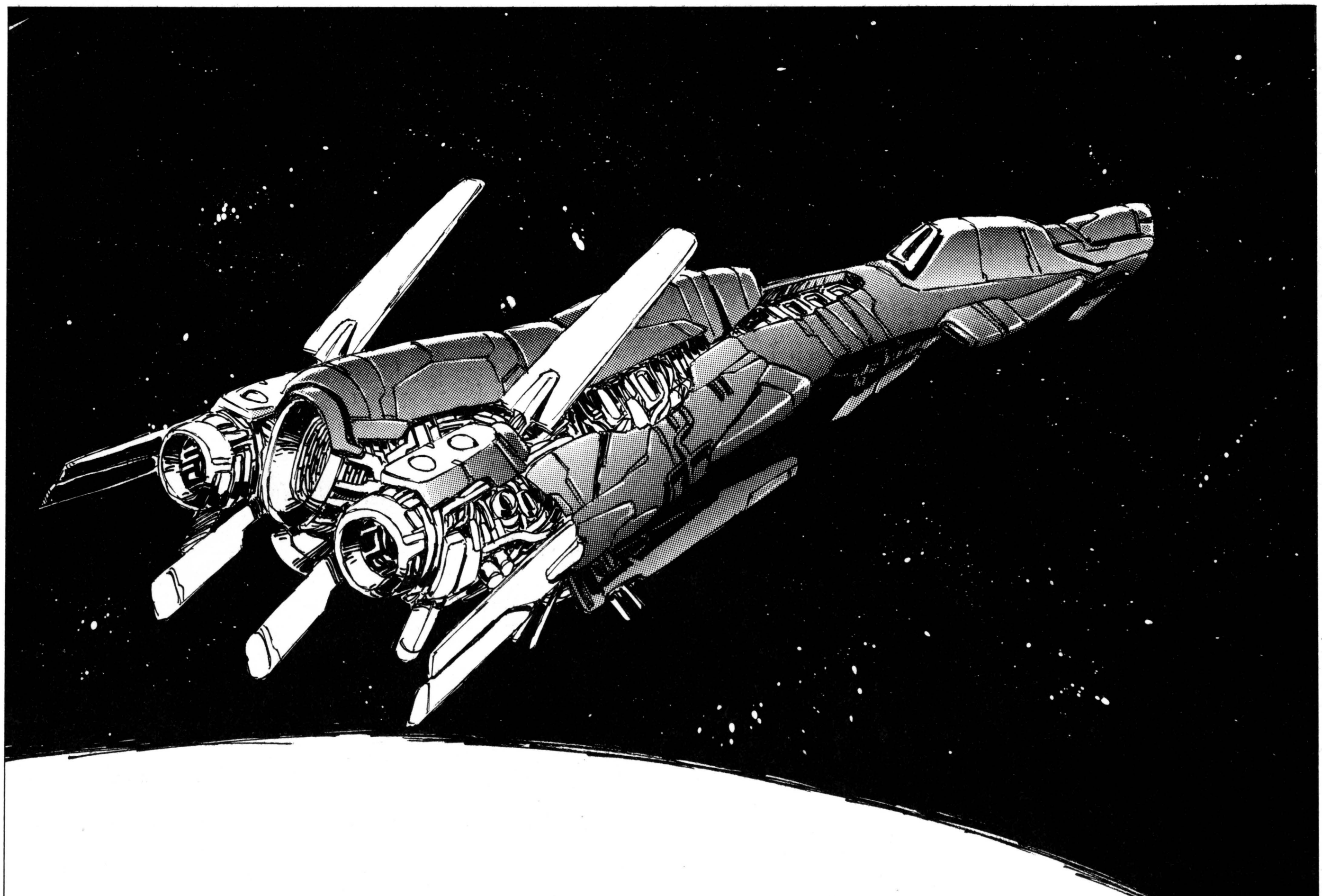
続いて建造された〈ヘルメスⅡ〉は太陽系外への飛行を目的としていた。目標に選ばれたのは、太陽から6光年離れたバーナード星である。最も近い星であるケンタウロス座アルファ星は、3つの恒星からなる多重恒星系なので、重力の計算が複雑になり、ミスが起こる危険があったからだ。

〈ヘルメスⅡ〉はバーナード星に向かってジャンプした。バーナード星の周囲を回って、その表面を撮影し、データを収集して戻ってくるはずだった。

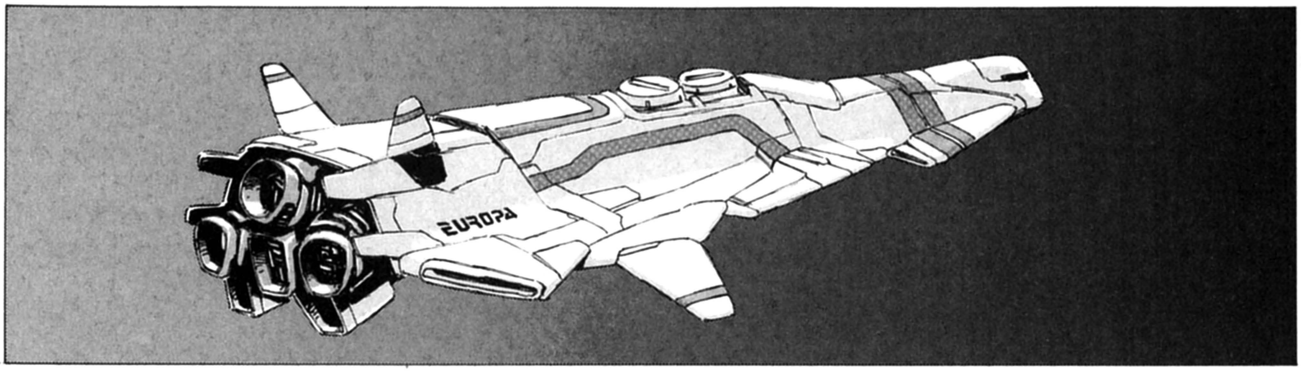
だが、〈ヘルメスⅡ〉は戻ってこなかった——原因が検討されたが、設計にも建造の過程にも何ひとつミスは発見されなかった。不安が高まる中で、3番目の実験船〈ヘルメスⅢ〉が建造され、再びバーナード星へと送り出された。

幸い、〈ヘルメスⅢ〉は無事に帰還した。回収されたデータを分析した結果、〈ヘルメスⅡ〉の失敗の原因が判明した。バーナード星の周囲には、地球からは見えなかった暗い惑星が回っていたのだ。その未知の惑星が、たまたま〈ヘルメスⅡ〉の出現地点の近くにあったため、重力の影響で計算に微妙な狂いが生じ、ジャンプが失敗したのだ。

この事件が教訓となって、ジャンプ地点の計算には、より慎重な配慮がはらわれるようになった。惑星の影響を受けないよう、目的の恒星から十分に離れた地点に出現するように考慮されたのだ——しかし、その後もジャンプ事故はなくならなかったのである。



最初の無人実験船〈ヘルメスⅠ〉。



行方不明になった移民船〈ユーロパ〉。数千人の乗客と貨物を一度に輸送できる大型宇宙船である。

消えた移民船

無人船の実験が終了すると、いよいよ人間の乗った宇宙船が星々へと送り出されることになった。

最初の有人超光速船は、エリダヌス座イプシロン星の探査に向かったEC共同体の〈ジュール・ヴェルヌ〉である。2066年のことだった。エリダヌス座イプシロンには人間の生存に適した惑星は発見されなかったものの、人類が初めて太陽系の外へ飛び出した功績は大きい。

そのすぐ後に、アメリカの〈イーグル1〉がクジラ座タウへ向かった。続いて日本の〈あまつかぜ〉が孔雀座デルタへ、アジア連合の〈シャクンタラー〉が竜座シグマへ、ソビエトの〈イワン・エフレーモフ〉がグルームブリッジ1618へ……。

人間の生存に適した惑星が次々に発見されると、大規模な太陽系外移住ブームがはじまった。狭くなった地球を捨て、新天地を夢見る人々を満載した移民宇宙船が、空の彼方へと飛び立っていった。

しかし移民は必ずしも順調にはいかず、多くのトラブルや悲劇も起こった。せっかく移住した惑星で未知の伝染病が発生し、作りかけの町を放棄して撤退しなくてはならなくなるといった事件も起こった。

最大の悲劇は2092年に起こった〈ユーロパ〉事件であろう。2200人の移民団を乗せ、大熊座61星系へ向かった宇宙船〈ユーロパ〉が消息を断ったのだ。いくら捜索しても破片ひとつ見つからなかった。おそらく何かの原因でジャンプ・ミスが発生したのだろう。

〈ユーロパ〉はどこへ消えたのか？　異次元へ飛んでいってしまったのだという者もいる。ジャンプ・ドライブの専門家であるS・ブローダーバンド博士はこう述べている。

「ジャンプ距離はエネルギー消費量には関係しません。1光年ジャンプしようと、1億光年ジャンプしようと、消費するエネルギーは変わらないのです。しかし、距離が離れるほどジャンプ出現座標の計算が困難になるため、普通は1ジャンプで10光年が限界なのです。

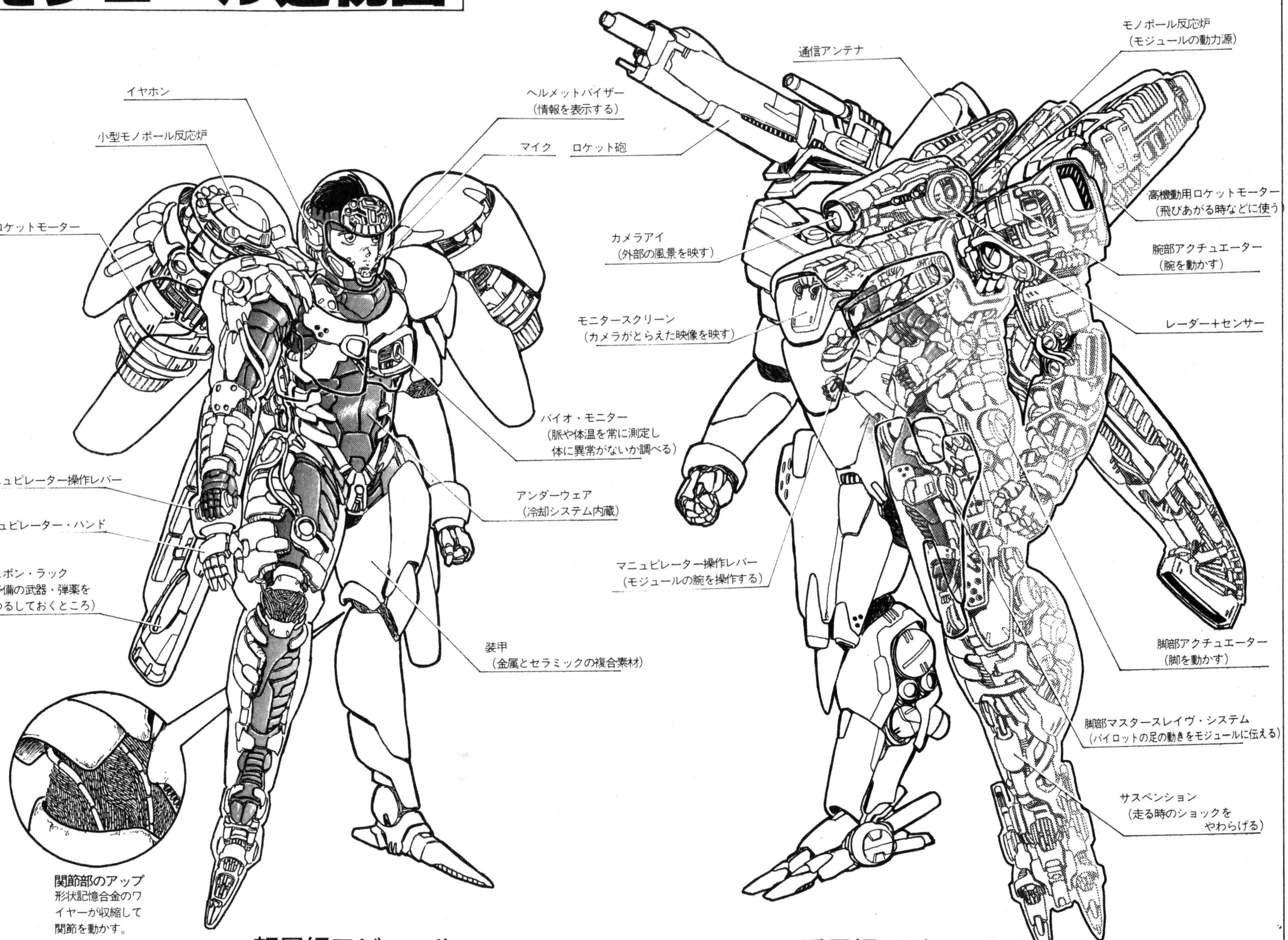
ジャンプ・ミスが発生した場合、宇宙船はどこに出現するかまったくわかりません。理論的には無限に遠くまで飛んでいってしまうでしょう。出現する可能性が高いのは、巨大な重力場によって空間が歪んでいる場所、たとえば大きなブラックホールの近くです。

銀河系の中心部には太陽の800万倍の質量の超大型ブラックホールがあると言われています。もしかしたら〈ユーロパ〉はそこへ飛ばされたのかもしれません。

2200人の人々が生きている可能性はあると思いますが、救助することはまったく不可能でしょう。何しろ銀河中心部は地球から3万光年も離れているのですから。できることなら、彼らがそこで生存に適した惑星を発見し、生き延びていることを祈るしかありません……」

（つづく）

モジュール透視図（とうしず）



軽量級モジュール　　重量級モジュール

おたよりカムカム

いくいくパラダイス

おたよりはガンガンくるわ、カットはビシバシ送ってこられるわってんで、宿酔いでゲロ吐きそーだけど、ものすごォくうれしいぞ!! 各コーナーももォれつに気合を入れて始めてみちゃうから、十二分にタンノウしてくれ!!



イボンヌ木村のコピー天国



オタクだって、コピーライターになれる(笑)!

みんな、さっそく気合の入った力作をありがとう。木村は感動したぞ。でもあんまり気合を入れすぎて、パンツよごさないよーに。やさしい木村はキミたちのパンツのことまで心配なのさ!



今月のカワウソ

ファイヤープロレスリング

「冴刃明」が前田日明に似ていることは、だれにも教えない。

1500MAC

東京都練馬区　山城清志くん

あのな。教えてくんなくたって、みんな知っているんだよ。こーゆーオマヌケなキミは、クラスでも、さぞかしみんなの笑い者であろう。あんましカワウソじゃなかった、カワイソーで、つい、もらい涙の1500MACを授けてしまった。木村ってやさしい。さ、キミはきょうからカワウソだよ。

今月のバカ

スーパー桃太郎電鉄

5時間かけて25年遊ぶ4人のバカと、次の順番を待つ4人のバカ。

800MAC

大阪府吹田市　岡本哲哉くん

こーゆーバカさんたちは、編集部内でも、よく見かけるぞ。ま、キミたちは、まだ若いから救われる。いい年したオトナがハマっている姿には、ほんとうに悲しいものがあるのだ。大学出たって、バカとスケベは治らないんだね。ああ、なさけなや、の800MACだ。

万城目さゆりのおたよりGoGoGo!



ハ〜イ♡　みんな元気?　さゆりは昨夜、自由ケ丘の踏切内で酔っぱらいに、「オレは世界一強い」とささやかれつつ、首を絞められそうになったけど、ケッコー元気よ。さっそくおたより紹介します。

ぼくはトイレでしょ○べんをするとき、"生きていてよかった"と思う!!　みなさんはどうですか?　(兵庫県/パブルス)

さゆりは立ちションにあこがれてるの。できたらいいなー。250MACあげちゃう。

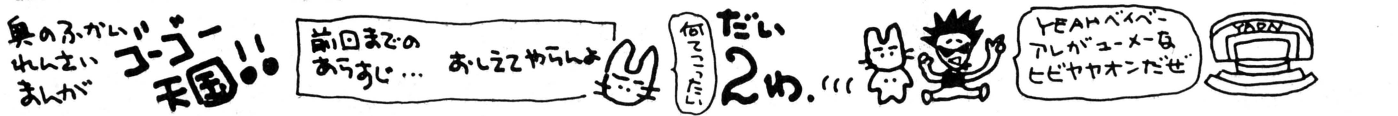
ぼくの母は10月号の付録の「裏技的極楽」の表紙を見て、「この本はⒽな本でしょ!」と言ったぞ!

(東京都/舘野修二)

想像力が豊かな修二くんのお母さんに、300MAC贈呈。修二くんじゃなく、お母さんにだからね。



⬆好き!!　650MAC。(神奈川県/トトミミタタ)



今月のダジャレ

イース

リリアにハートブレイク。

500MAC

神奈川県横浜市　藤田由美子ちゃん

チェッカーズの『ジュリアにハートブレイク』をモジったわけやね。なかなかカワイくって、よろしい。お笑いネタに限らず、こーゆーキレイなヤツも、木村は歓迎するぞ。んなワケで、由美子ちゃんに500MAC！

今月のシミジミ

パワーリーグII

背番号がついて、うれしい……。

500MAC

福岡県福岡市　塚本信一くん

PCエンジンの野球ゲームって、いままで背番号ついてなかったもんなぁ。こんなことにも、ファンは感激しちゃうワケよ。ソフトハウスさん、こーゆー細かい心づかい、お願いしますね。



めぞん一刻

ゲームが終わると、響子さんをキライになってる自分に気づく。

京都府宇治市　宮川洋介くん

今月のオタク

200MAC

わかる。ゲームをやっていると、響子さんのヤキモチやワガママに、イライラしちゃうんだよな。だが、そんなことで彼女をキライになるよーでは、エラいオタクになれないぞ。がんばれ！

コブラ

左手に銃、右手にヘビ女。

静岡県浜松市　中島正明くん

今月のイヤミ

200MAC

左腕にサイコガンを隠し持つ男、コブラ。右腕にヘビ女の美女ナタリーを抱いて大冒険ってか？　中島、おまえ、コブラをバカにしてるだろう。イヤミなヤツだぜ、シェーッ！　ざんす。

今月のまとめ

んなワケで、コピー天国の第２回は、カワウソやらオタクやらに囲まれて、はやくも混乱気味といった状態である。あー、先が思いやられるぜ！　でも、じつは木村はこーゆーのが大好きだ。これからも、大バカおよび大ボケさんたちの、チビるような力作を待ってるぞ。ブリブリ。

◎友情漫画◎

おともだち

原律子さん画



イラスト／盛本康成

弟が鏡に向かってにらめっこしていたのにはビックリしたが、兄が鏡とジャンケンしていたときは、思わずその場に立ちすくんでしまった。　（群馬県／どすこい男）

鏡が友だちなのよ。ジャンケンやにらめっこぐらい大目に見てあげよう。シュールな兄をもつどすこい男くんに250MAC。

『ガンヘッド』最高！　パワーアップ時などのド派手なビジュアルとサウンド、さらにすばらしいスピード感で、ボクはひと目でまいってしまいました。移植もの中心だったPCのソフト界に新しい時代がきたかな、と思います。『ダライアス』とかももちろん楽しみだけど、『ガンヘッド』のようなPCでしか遊べないオリジナルゲームの開発もよろしくお願いします、メーカーさん。

（大阪府／向井厚太郎）

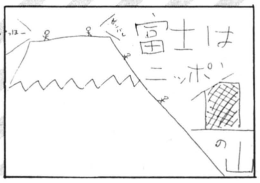
ゲームに対してポリシーのようなものを持っていそうね、向井くんって。こういうゲームに関するおたよりも大歓迎だから、みんなヨロシク!!　350MACあ・げ・る。



⬆500MACを贈る！
（大阪府／谷口康紀）



⬅アートな感じでステキね♡　500MAC。
（大阪府／横山慎治）



➡力がぬけていい。450MACあげる。
（東京都／山下拾吉）



ドゥ・ザ・スポーツで日々コレすっきり！



ビート剛の スポーツ大将

みんな元気にスポーツしとるかっ？ オーッ!! 今回の対戦は夏も終わりの8月28日、㊙PC編集部に8人のチャレンジャーを迎えて行われた。結果は……無残。まあ読んでくれや。

残暑に軍団絶不調!! なんと4勝3敗!!



プロレス ファイトするも軍団あっさり負けた

「ぼく2か月入院してました、アハハ」などと大ボケをかましまくる挑戦者。ウォルフ・はせが一組は、「勝った」と内心ほくそ笑んだが、彼らの選んだのは軍団愛用の「キングファイターズ」!! 気を取り直して戦うものの、わが子のように愛するキャラたちに、軍団の攻撃は湿りがち。挑戦者は息をもつかせぬキック攻撃を繰り出し、軍団を奈落の底につき落とした。

軍団	バイオレンスモンスターズ			キングファイターズ	嶋村・永久組
		1本め			
	●	アキレス腱固め	○		
		2本め			
	●	体固め	○		

野球 血縁は軍団より強し

ウォルフ中村は初体験のFチームをうまく操り、ホームランなどで前半で3点をあげ、1点リードで最終回を迎えた。

しかしそこで参謀として隣に座る兄、孝広のゲキが飛ぶ。「燃えよ、弟よ!!」その声にウォルフは失投。弟のバットは白球をとらえ、場外へ消える同点ホームランとなった。

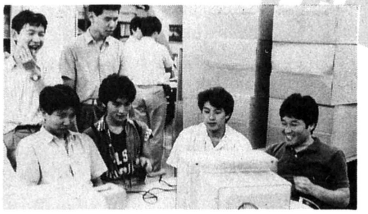
その後お互いに譲らず、勝負は延長14回までもつれこんだが、最後は弟の"パチョ"がホームラン。兄弟愛に軍団は負けた。

第1試合			第2試合		
金丸(弟)	W	4	金丸(兄)	L	13
軍団	F	3	軍団	W	0



テニス 軍団なんとか面目保つ

軍団を知らなかった伊藤氏に、ビート剛怒る!! 第1セットを気迫で奪取するも、運悪くビートに電話が。動揺する彼に挑戦者は攻撃を集中させ、第2セットを奪い返し、勝負は最終セットへ。いまりやの炎のゲキでビートは立ち直り、面目を保った。



ダブルス	軍団	ぶんぶん あんくる さむ	6－2 2－6 6－4	ぶんぶん あんくる さむ	佐藤・伊藤
	軍団	あら よっと えどまえ	6－3 6－2	あんくる さむ きっと かっつう	吉田・岡田
シングルス	軍団	ぶんぶん ぶんぶん	6－1 6－0 6－2 6－3	ぶんぶん えどまえ	伊藤・佐藤

今回の挑戦者(敬称略)



永久貴幸(17)　友だちに頼まれたから来たけど、ちょっと自信ない。



嶋村芳男(17)　な～にが剛軍団だ、アンタら恥ずかしくないのかい？



佐藤公治(22)　『ファミテニ』からやってます。キャリアは負けません。



伊藤圭一(23)　雑誌を読んでないから知らないけど、軍団て強いの？



金丸孝広(18)　仁俊の兄で～す。思わず一緒に来てしまいました。



金丸仁俊(14)　あらゆる技を使って、耐えに耐えぬいて勝ちます！



岡田貞治(18)　エラそうなことを言ってるけど、本当はどうだか……。



吉田潤(18)　はっきり言って自信はないけど、やるだけやります。

剛軍団ひみつのプロフィール公開♥

ビート剛

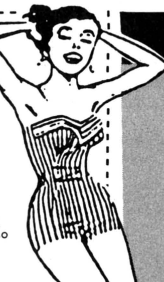


東京都出身、24歳。
命名:ビートたけしと同じ名前だから。
得意種目:ワールドコートだけ。
見どころ:ヘソ下15cmにあるホクロ。
ひとこと:えらい。

いまりや長介



神奈川県出身、25歳。
命名:いかりや長介を尊敬しているから。
得意種目:ワールドコート、ファイナルラップツイン他多数。
見どころ:100万ドルのガッツポーズ。



挑戦者募集中

自称「スポーツゲームチャンピオン」のキミ、われわれ剛軍団がその高いハナをへし折ってやるぜ!! ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、挑戦ゲーム名、さらに挑戦文を書き、いくパラ「スポーツ大将」係へ送れ！ 勝者には希望ソフトをプレゼント。

カモォ～ン、ボーイズ!!



ひそひそ
ザ・タレコミ

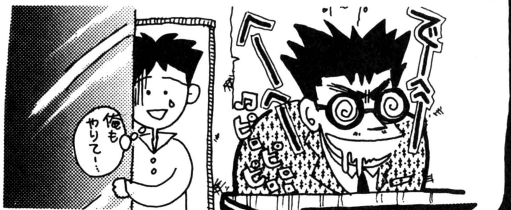
他人の秘密はみんなでバラそう！

この前、ゲームセンターに行ったら、数学の先生（52歳）が脱衣マージャンをやっていた。オマケにニヤニヤして、まるでアブナイおじさんみたいだった。このことをみんなに言いふらしたほうがいいでしょうか？
（群馬県／ダックボーイ）

絶対に言いふらしたれ!! 250MACあげるからさ。

道に捨てられたガムをよけて犬のフンを踏んだS男はうんこマンと呼ばれてる。（東京都／大ま王ピッコロ）

ガムより犬のフンが好きなんだ、きっと。250MAC。



新ウラ辞苑

オモシロ辞典を作ろうぜ！



今月、当コーナーは不作。その中で1人がんばるのはコイツだ!!

「親類みな東大」
親類はみな東大を出ていること。類語は、「親類みな明大」。

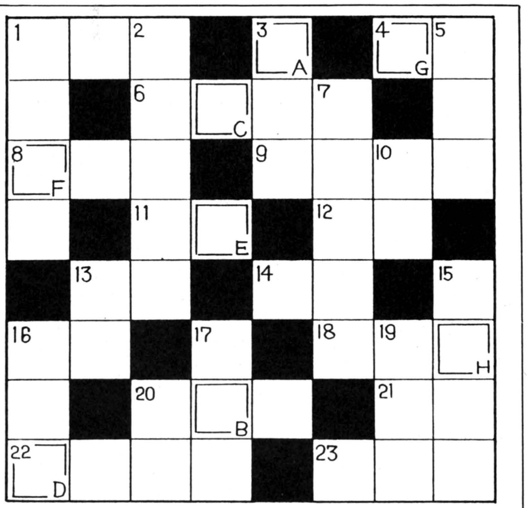
「ヤクありゃ苦あり」
ヤク中毒になり、苦しんでいるヤツのこと。　（千葉県／ぶた将軍）

2コとも、ぶた将軍くんの作。この勢いで来月も頼む!!　400MAC。

◉勝負漫画◉
おともだち
原律子さん書



2000MACに目がくらむ クイズの花園



●タテのキー
1 『天外魔境』の主人公
2 同級だった卒業生の親睦会
3 2段○○○で眠る
5 こんなことで驚くのは神経○○○だ
7 石橋クンと木梨クン
10 攻略の○○
13 侍のこと
15 『○○○○ウォーリアーズ』
16 007の仕事
17 鉄道の○○○
19 1本足で田畑に立っている
20 平和のシンボルと呼ばれる鳥

●ヨコのキー
1 ボクは進学○○○に通ってる
4 刑事のこと
6 テニスのグッズ
8 パソコンの大傑作がPCに！ ハドソンのRPG『○○○』
9 感じ方がにぶい
11 金沢は○○百万石の城下町
12 鴨が○○をしょってきた
13 ○○サイン
14 ○○も木からおちる
16 江戸っ子だってねえ、○○食いねえ
18 昆虫○○○
20 ガール○○○
21 船の○○をとる
22 曲の序奏
23 将来、新聞○○○になりたい

●クロスワードを解いたら、A－Hをつなげよう。あるゲーム名になるぞ!! その答えを書いて、76ページのあて先に送ると、ナント！ 正解者の中から抽選で5名に2000MACが当たるぞ。クイズの締切りは10月29日、遅れるな。

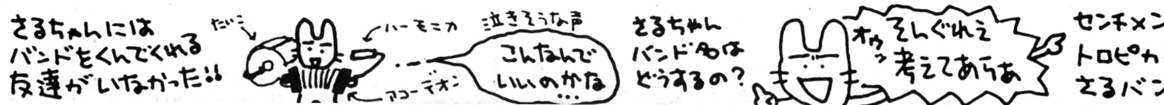
10月号クイズ 当選者発表

10月号の答えは、「オーダイン」。ちょっと簡単だったかな？ たっくさんのご応募ありがとう！ 厳正なる抽選の結果、以下5名に2000MACを贈ります。パチパチパチ。

小関弘司（東京都）　藤原学（京都府）
芝西茂（大阪府）　梅津弘子（埼玉県）
長谷川大介（兵庫県）（敬称略）

今月もぜひトライしてほしいぜ!!

イラスト／中野豪・今わ野Q太郎・杉山真理



ロードス島戦記コンパニオンが出た！

緊急㊙特別豪華お買得スペシャル超巨大情報！

Q：「ロードス島戦記コンパニオン」が出たそうですが、どのような内容の本なのでしょうか。どうかご教示ください。よろしくお願いします。（福島県 B.N. フリーアルバイター）

A：それはイカス質問ですね。ではお答えしましょう……



「ロードス島戦記コンパニオン」（長いので以下“ロードス島コンパニオン”と略す……あんまし略になってねーなぁ、ま、いーか）とは、本誌の兄弟誌・コンプティークで人気No.1を誇った大河RPGリプレイ「ロードス島戦記」の大本となったオリジナルRPGルールを1冊にまとめた単行本のことです。とはいえ、ルールが載ってるだけの、無味乾燥な本ではありません。ゲームのバックボーンとなるロードス島の神話、歴史、地理といった魅力的な世界設定や、「ロードス島戦記」ファンならもうおなじみの傭兵王カシューなどのNPC、モンスターたちの詳細なデータ、超大型マップ、すぐに使えるシナリオ（なんと4本も！）などが、これでもかこれでもかとつめこまれています。要するに、「ロードス島戦記」というひとつの世界をまるごと真空パックしたのが「ロードス島コンパニオン」なんですね。

ということで、B.N.君、参考になったでしょうか。

（角川書店刊・定価980円（税込））

ハレンチなキミの、ハレンチな力作を待つ!!

おたより・イラスト・写真etc. 大募集!!

みんなのハガキがないと、どうしようもない、この「いくパラ」。やさしい心のキミたちの投稿にささえられているのだ。

そんな「いくパラ」をよりオモシロく、おバカなページにするため、新コーナーを考えちゃったぞ！ しかも6コもだぜい!! すげぇーだろ。お好みのコーナーにガンガン投稿をかましてくれ。もちろん、現在進行形の各コーナーもヨロシク頼むぜ。キレ&コクのある投稿を待つ!!



あて先
〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16 市ケ谷KTビル
㊖PCエンジン編集部
いくパラ○○係

堂々紹介!! 新コーナーだっ!!

1 スパークするゲーム馬鹿
ゲームやゲームキャラに対する、キミの熱い想いをハガキにぶつけるコーナー。スパークしてくれ！

2 ぼくんちのトレンド
学校なんかで流行っている、ゲームや遊び、コトバなどを教えてほしい。流行った理由なども書いて。

3 ご自慢CLUB
つまんねぇことでも堂々と自慢する、おバカ自慢コーナー。よりおバカな奴がチャンピオンになる。

4 ゲームDEグルメ
ゲームにまつわる料理の作り方を書いて送ってくれ。実際に作って食事する、命知らずのコーナー。

5 大喜利エンジン
“○○（ゲーム名か、キャラ名が入る）とかけて、○○ととく。その心は○○”などの笑点ネタを募集！

6 いかす!! テーマ・ソング
略して“いかソン”。好きなゲームのテーマソング（かえ歌）を作ってほしい。CD化なるか!?

略してさるバン！ じゃいってくらあ 5週かちぬいてヤキニクいっぱいたべて プロモーションビデオつくって ライブガンガンかますから みんな応援してくれっ 今回ちっとつまんなかった？次にキタイしてね つづく

▼▼▼▼▼▼▼▼ ゲームミュージック大好きフリークにおくる第4回！ ▼▼▼▼▼▼▼▼

GMをっかけ最前線

今回の新譜は要チェック！

いつもはCDの情報ばかりなんだけど、今回は違うぜ！ なんたって、ビデオからライブの情報まで盛りだくさん！ 今回のこのコーナーを読み逃すと、話題についていけなくなっちゃうよ。さあ〜、いらはい！ いらはい！

▶SUPER SONIC TEAM
-G.S.M.SEGA3-

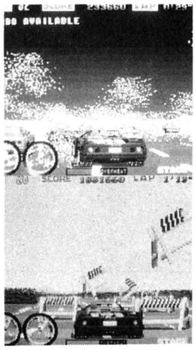
ファン待望のSEGAのアルバム第３弾がついに出る！ その名も「-G.S.M.SEGA3-」。

今回の作品は、セガの売りの１つである体感レースゲーム『ターボ・アウトラン』と『スーパーモナコGP』のBGMを中心に、『テトリス』を加えた超最新作決定版。さらに、アレンジャーにカシオペアの野呂一生氏などをむかえ、今までにないセガ・サウンドの世界を味あわせてくれている。

NOW PRINTING

10月21日発売　CD版
PCCB－00009 ￥2500

▶ターボ アウトラン・スーパーモナコGP



体感ゲームの老舗、セガの最新作、『ターボ・アウトラン』と『スーパーモナコGP』の２作を完全収録したのが、このビデオ。また『スーパーモナコGP』の攻略に加え、SSTバンドによる、アレンジを１曲収録。レーシングゲームファンには見逃せない１作となっているぞ！

10月21日発売
PCVP－30026 ￥4800

▶ナムコビデオゲームグラフィティ
-Vol.6-



ナムコでは、わりとシリアスな部類に入るゲーム、『フェリオス』。これを最初から最後まで余すことなく完全収録したのが、「ナムコビデオゲームグラフィティVol. 6」だ。独特の中世の神話の世界が音楽でうまく描かれている。この他にも『ロンパーズ』、ファンタジックな『ワルキューレの伝説』、『メルヘンメイズ』のアレンジバージョンも収録されていて、ナムコファンにはこたえられないぞ。

10月４日発売　CD版
VDR－5301 ￥2812

▶その他の新譜も続々登場だ！

惜しくもメインに取り上げられなかった情報を２つほど…。まずは、『ナムコ　ゲームサウンドエクスプレス』。これは『ワルキューレの伝説』をまるまる収録したCDだ。もう一つは『WANDERES FROM YS SUPER ARRANGE VERSION』だ。アレンジはお馴染みの難波弘之氏。ＭＩＸあり、オーケストラありの超自信作だ。



ナムコ ゲームサウンド
エクスプレス　Vol.1
10月４日発売
VDR－14001
CD　￥1400



ワンダラーズ フロム イース
スーパーアレンジ　バージョン
10月21日発売
276A－7716
CD　￥2843

GMのライブやろうぜ！ SST編

SSTバンドのライブがついに決定した！ 日程は以下の通りだ。

日時　11月２日（木）午後６時より
場所　サウンドコロシアム“MZA”
　指定席 ￥3,000　自由席 ￥2,000
Tel03(496)1341 グローバルエンタープライズ

日時　11月３日(金)
場所　日本大学芸術学部　江古田校舎
Tel03(972)2111（内線263）

当日は、FMチューナーつきのウォークマンを持っていくと、よいことがあるぞ！



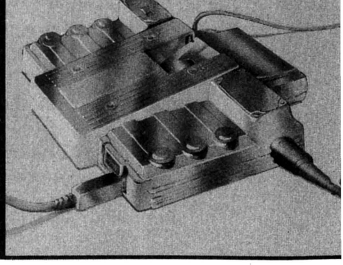
⬆ゲームミュージック業界の第一線で活線で活躍中のSSTバンド、ひさびさのライブだ！

［プレゼント］

いきなりの飛び込み情報！ なんと、10月22日の2時からキングレコード第１スタジオで行われるコナミ矩形波倶楽部のスタジオライブに、キングレコードのご好意により、抽選で5名の方を招待します。当日は、質問コーナーやサイン会などのイベントが盛沢山。このライブにどうしても行きたいと言う人は、往復葉書に住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、下記の住所にいますぐ送ろう。

〒112 東京都文京区音羽2-2-2(アベニュー音羽)
キングレコード株式会社　映像事業本部
『矩形波ライブ』マルカツPCエンジン係

緊急PCエンジン2特集



噂はやはり本当だった!! 突然発売の情報が飛び込んできたPCエンジン2。ここでは謎のマシンに奥深く迫って、その可能性など気になるすべてを探るぞ！

徹底比較 新機種VS現行PCエンジン

	新機種	現行PCエンジン	解説
表示機能	バックグラウンド：2画面 スプライト：1画面中128個 横1列32個まで	バックグラウンド：1画面 スプライト：1画面中64個 横1列16個まで	背景画面数、スプライト表示能力が2倍になり、より多彩な映像表現が可能になる。画面のチラつきもほとんどなくなる。
メモリ容量	ビデオRAM：128Kバイト メインRAM：32Kバイト	ビデオRAM：64Kバイト メインRAM：8Kバイト	メインRAMの拡張により、CD-ROMアクセス回数の減少などのメリットがある。転送スピードも2倍に強化。
入出力関係	AV出力（音声ステレオ） 69ピン拡張バス 18ピン拡張入出力端子	RF出力（音声モノラル） 69ピン拡張バス	18ピン端子により、外部装置をソフトでコントロールすることが可能。体感ゲームが登場することも考えられる。

新機種ではこんなことが可能になる!!

現行機種と新型機種の性能面での違いは、上に示したとおりである。それでは、上のように機能拡張されたことで、いったいどんなことが可能になるのだろうか。

◎キャラがデカくなり、演出もハデになる

現行のPCエンジンでも、ファミコンに比べれば、驚くほどたくさんのデカキャラを表示できるが、新機種では、スプライトの表示能力が現行機の2倍になったことによって、今より大きなデカキャラを表示したり、1つのキャラクターあたりに使用するスプライト数を増やして、キメの細かい動きをさせたりすることができるようになる。さらに、多数のスプライトとグラフィックデータをふんだんに使えば、「回転」、「拡大縮小」などの演出も可能である。

◎奥行きを感じさせる多重スクロール

2枚のバックグラウンド画面を独立にスクロールさせることによって、奥行きを感じさせる演出が可能になる。また、森の中を歩いているシーンなどで、キャラクターが木の後ろに行くと見えなくなるといった、遠近感を表現することも容易になる。

◎ステレオ音源を駆使したサウンド

ステレオAV出力が標準になったことにより、ステレオ効果を考慮した、より本格的なサウンドが聞けるようになる。音がどちらの方向から聞こえてくるか、が重要なカギになるゲームが登場する可能性もある。

◎体感ゲームへの発展も……

新機種から設置された18ピン拡張端子は、入力だけでなく、外部装置をコントロールする出力機能も備えていて、体感装置などをソフトでコントロールすることができるのだ。将来、家庭で体感ゲームを楽しむことができるかもしれない。

◎アーケードからの移植が増える

機能拡張により、アーケードからの移植が容易になり、より本物に近い移植ゲームがたくさん登場することになるだろう。

ハドソン 中本氏はかく語りき



中本伸一／ハドソンのプロデューサー。ハードの開発でも中心的な存在。

PCエンジンの上位機種に向け、ソフト開発の準備に入っているのは事実ですけど、具体的なソフト名を言える段階ではありません。まあ、3Dゲームの実験なんかはしてますけれども。

新しいハードの特色は、今までのものとコンパチビリティ（互換性）がありながら、画像性能が2倍になっていること。この機能を使いきるための、いま実験段階だってこと。強いていえば、新しいハードは、アーケードゲームの特色を活かすのにピッタリだってこと。今はそんなとこですか。(談)

新機種とTVゲーム界の展望

ラ：ハード に強いライター
ゲ：ゲームおたくの若人
編：ハード記事担当編集

某月某日、(勝)PC編集部にて。

編:「えー本日みなさんにお集まりいただいたのは他でもありません、何とあのPCエンジン2の㊙情報を入手したからなのです。」

ラ:「そうですか。それでは、その内容を、拝見つかまつり…うお〰〰！　まどろっこしーぜー！　いつもの調子でいこーよー編！」

編:「そだね。んじゃぁこれ」（パラッ）

ラゲ:「おぉ〜っ!」「ほーほー。」「なーるほど。」

ゲ:「このデザイン、なかなかサイバーですねえ〜。モデリングしてみたいなぁ。」

ラ:「あのなぁ〜。オレはどっちかっつーと、現行機種の方が好きだなぁ。なんかこれ、ヘルスメータみたいだ。」

編:「まあ、デザインについては好みの問題だから、いいんじゃないの？」

ゲ:「ボクは好きです。メカニカルだし。」

編:「んじゃ、機能の方はどう？」

ゲ:「あんまり変ってないみたい。16ビットになるかと思ってたのに…。」

ラ:「あ、それは違うよ。ゲームマシンで扱うデータは、ほとんど8ビットだから、画面の解像度を上げない限り必要ないと思う。」

ゲ:「そーなんですか…。」（どうやら、わかっていない様子）

ラ:「それに、あんまり変えちゃうと、互換性がなくなっちゃって、今までのソフトが遊べなくなっちゃう。それに、ソフトハウスの方も開発マシンを新しくしなきゃなんないでしょ。んでもって、別の人手も必要だし、ソフトが出にくくなる。ハードがあっても、ソフトが少なかったら、しょうがないじゃん。」

ゲ編:「ぐぅぐぅ…。」

ラ:「こらぁ〜！　起きろぉ〜!!」（ボカッ！スカッ！　ガシャン！　ドスン！）

編:「わーっ！　あばれないで〜っ！」

ゲ:「……。」（オロオロ）

ラ:「うぅ…。」（イジケてる）

編:「ハイハイ、ちゃんと聞いてるからぁ。んで、具体的にどこが良くなったの？」

ラ:「えとね、ポイントは3つ。まずグラフィック機能の向上で、2重スクロールや、キャラがいっぱい出せるようになった。2つめは、RAMの容量の向上で、CD-ROMのアクセス回数を減らせる。つまり、あの待たされる時間が減ったってことだね。3つめは拡張端子が増えたってことだ。」

ゲ:「お、その拡張端子って何ですか？」

ラ:「うん、具体的には、光線銃とかの体感スティックをつなげるんだ。」

編:「あ、それって、入出力できるっていう。」

ラ:「そうそう、普通のジョイパッドと違って信号を受けとれるんだ。つまり、やられるとスティックに電撃が走って、手がシビレちゃうとか、やろうと思えばできる。」

ゲ:「あ、それっていいなぁ。やられたぁって感じが増しますね。チョット怖いけど。」

編:「それじゃ、ハードの話はこれくらいにして、TVゲーム界の展望について話そうよ。」

（ったく、ハードおたくと話すと、すぐムズかしくなってコマるぜ。ブツブツ）

ゲ:「そうですねぇ。いっぱいゲームマシンが出てきて、競争が激しくなって、いいソフトがガンガン出てくるといいなぁ。」

ラ:「うん、やっぱり、1番大切なのはソフトだね。いくらハードが良くても、クソゲーばっかりじゃ、どーしょーもない。」

編:「その点、任天堂さんはスゴイね。NESなんかは、ソフト1本ごとに『NINTENDO'Sチェック』を入れてるし。」

ラ:「うん、でも、ソフトハウスの自由な発想も、大切にすべきだしなぁ。」

ゲ:「とにかく、おもしろいソフト！　ボクたちはこれを望んでます!!」

編ラ:「あらら、ビシッとシメられちゃった。」

●先月号の予想を自己採点

ひやひや!?　先月号では、本体の小型化を大予想してしまったけど、はずすはずす！んでも、スペック的には、ほとんどピッタンコ。われながら、アッパレ〜！　リッパリッパ。（このぉ〜、調子に乗るなっつーの！）

そーだねー、自己採点すると、80点というところだろうか？　どう？　本当は90点と言いたいんだけどねぇ。（コラコラコラッ！）

んでもさぁ、やっぱ、バッテリーバックアップは載っけて欲しかったなぁ。あと、AD-PCM。この2つは、またインターフェイスユニットに頼ることになるんだろーか？　ちっとばっかし、残念だぞい。

でも、RAMの大容量化で、CD-ROMのアクセスが減るのはウレシイぜ〜！　それと、何と言っても、今までのソフトが動くのがイイ!!　さすがはNECさん！　やっぱ互換性は大事です。ハイ。では、また。



PC I Aはここに宣言する!

PCエンジンと周辺機器のハード関係の情報のページとして始まったPC I A。当初はネタ不足が心配されたけど、おかげさまで順調にやってるぞ。そしていま、PC I Aにとって不足のない相手が現れ、スタッフは燃えている。PCエンジン2だ。どこよりも詳しく、知りたいことを伝えていく決意なのだ。

そこで、こういうことが知りたいとか、特集してほしいとかのおたよりを大募集するのだ。改造のリクエストもOK。待ってるぜ。

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
(勝)PCエンジン「PC I A」係

イラスト／星野由美子

MEDIA MIX INFORMATION
メディアミクス☆インフォメーション

クソ暑かった夏も終わり、ゲームの秋がやって来たぞぉ～！ あれ？ なんかヘン？ 涼しくなっても、メディアミクス☆インフォメーションは、いつでもホットだぜぇ～!!

早くも秋のイベント決定、10/29向ヶ丘遊園にて

さぁ～て、そのイベントというのはTVゲーム大会、その名も「ハイパー・バトル・シップ」なのだ。

んで、その内容はというと、向ヶ丘遊園地の野外ステージ（フラワーステージ）で、午前中1回、午後1回のゲーム大会をやるんだ。そしてなんと！ 優勝者は、最新ソフトやテレカ、カセットケースなどの、オイシイ賞品がもらえるぞぉ～!!

それに、主催のアイ・ジー・エスや、協賛各社から出品される、発売前のソフトが遊べるからウレPー！

◇出品予定ソフト◇

アイ・ジー・エス:『サイバーコア』『シンドバッド』、NECアベニュー:『サイドアーム』『スーパーダライアス』、サン電子:『弁慶外伝』、クリーム:『ブルファイト』、ヒューマン:『FIトリプルバトル』、メサイヤ:『ダブルダンジョン』。これでキミも一気に情報通っわけだ。

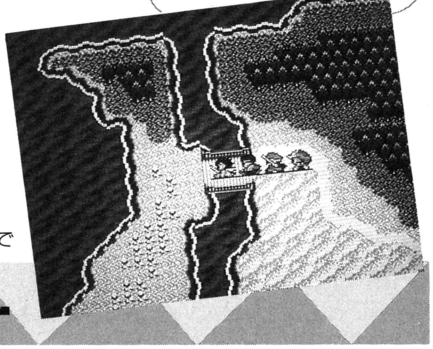
なお、このイベントは、雨が降ってもやっちまうんだぞっ！ いざ、向ヶ丘遊園へ出撃!!

§日時：平成元年　10月29日　日曜日
　午前10時から午後4時まで

§場所：小田急・向ヶ丘遊園駅下車
　向ヶ丘遊園地「フラワーステージ」
（雨天決行！）

§問い合わせ先：03−341−6981
㈱セントラルプロモーションまで

⬇アイ・ジー・エスの新作RPG『シンドバッド』これも発売前に遊べちゃうんだからスゴイ！



聖エルザ 芸能界にデビュー



⬅これが『聖エルザクルセイダーズ番外編 LZAデビュー』のジャケットだ。

マルカツの姉妹誌「コンプティーク」の連載に始まり、文庫版、カセットブック版ときた『聖エルザ』シリーズがついに、CDになっちゃったぞぉ～。

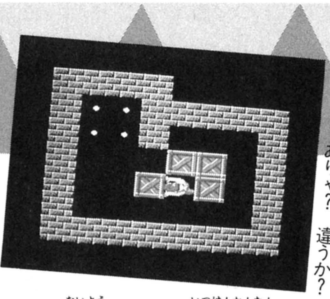
それに、ファンの同人誌に発表しただけで「幻の作品」となっていた、オトシマエのニックネームにまつわるショートショートも歌詩カードに記載されてるよ。恵利ちゃんのニックネーム秘話ってなんなんでしょ～!?

原作者の松枝蔵人先生作詞の「聖エルザ学園校歌」も要チェックだねっ！

ビクター音楽産業㈱から、2,627円（税込）で発売中!!

メサイヤ(NCS)、メガドラに乱入

最近は『テトリス』に始まって、パズルゲームが静かなブームだよね。そんな中に、メガドラの高性能を得て、あのなつかしの名作『倉庫番』がパワーアップして帰ってくるぞ！ このゲームはいろんなマシンに移植されてるから、知ってる人も多いかもしれないね。簡単に説明すると、ある一定のルールに基づいて、倉庫の荷物を決められた場所に整理するという内容なんだ。一見簡単そうだけどなかなか奥が深いんだ、これが。メガドラ版では、エディット、ゲーム、パズルの各モードも充実し、絵や音もパワー爆発だ。メサイヤから12月発売予定。



⬅え～っと、あれをここへ持ってきて…。ありゃ？ 違うか？

9月号プレゼント 当選者発表

SOFT

■わいわい麻雀

岩手県	浦田　智弘
神奈川県	森　宏治郎
愛知県	神野　孝治
大阪府	山野　邦男
福岡県	福原　大介

■パワーリーグII

青森県	石田　道夫
長野県	榊原　幸生
静岡県	川崎　啓一
京都府	中原　誠仁
広島県	竹田　昌夫

■武田信玄

埼玉県	井上　博
長野県	殿村　英治
岐阜県	中堂園敬正
大阪府	大塚　正樹
〃	山内廣一郎

GOODS

■源平討魔伝ポスター

神奈川県	吉田　初穂
愛知県	酒井　篤史
大阪府	大久保順一

■「夏的魔女」テレカ

福島県	信濃　全
大阪府	俵屋　稔
岡山県	片山　良晴

■「福袋」

愛知県	都築　英輝
京都府	藤本まゆみ
大阪府	藤原　知佳

■サイドアームTシャツ

北海道	北村　雄
東京都	小出　進二
岐阜県	渡辺　佳幸

■ヴァリスIICD

宮城県	大友　康弘
群馬県	柏戸　雅人
〃	相田　能史
神奈川県	鈴木　豊史
静岡県	澤入　崇浩
愛知県	池田　修一
〃	近藤　孝幸
岐阜県	小川　清彦
大阪府	山本　敦史
岡山県	池田　和彦

■麻雀学園ビデオ

茨城県	中村耕太郎
東京都	新井　大輔
〃	木村　清常
〃	川村美知博
千葉県	佐藤　敦史
神奈川県	深谷　孝二
静岡県	岸山　昌樹
奈良県	吉本　真也
大阪府	福田　敬三
兵庫県	藤原　忠

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
勝PCエンジン編集部
「新作ソフトプレゼント⑪」係行

あなたの希望する商品名は？	
表紙のイラストに対する意見をお聞かせください	1.好き　2.きらい 3.その他（　　　　）
あなたはPCエンジンを持っていますか？	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある（　　月頃）　○をつけてください
あなたはCDロムを持っていますか？	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある（　　月頃）　○をつけてください
あなたはメガドライブに興味がありますか？	1.興味がある　2.興味はない　3.すでに持っている 4.買う予定がある（　　月頃）　○をつけてください

住所 〒 ☎（　　）	性別	男・女
	年齢・学年	歳　　年
氏名	職業（学校名）	

●応募方法は16ページを見てね。

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

メイルRPG『トワイライト・ハンター!』参加ハガキ

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

学年	クラブ	趣味	性格	行動①	行動②	行動③	血液型	暗証番号

キャラクターの名まえ（漢字もOK）［　　　　　　］（男・女）

キャラクターの星座［　　　］座

●学　年：1年・2年・3年（学年の数字を記入）
●クラブ：1.囲碁将棋部　2.音楽部　3.科学部　4.家庭科部　5.茶道部　6.剣道部　7.卓球部　8.テニス部　9.野球部　10.陸上部
●趣　味：1.アイドル　2.オカルト　3.音楽鑑賞　4.株式投資　5.拳法　6.水泳　7.読書　8.バイク　9.パソコン　10.料理
●性　格：1.積極的&論理的　2.積極的&感情的　3.消極的&論理的　4.消極的&感情的
●行動の選択肢や、その他の項目については62ページの記事を参照してください。

氏名		ペンネーム	
住所	〒		
性別		職業（学校名）	
年齢・学年			

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。

記事名		記事名	
表紙	1	ソフトヒットチャート	15
MARUKATSU電光石火	2	PCIAハード情報局	16
特集／NECアベニュー	3	裏技的達人	17
NEW SOFT TIMES	4	達人道場／天外魔境	18
ダブルダンジョン	5	達人道場／オーダイン	19
Mr.HELIの大冒険	6	達人道場／モンスターレアー	20
弁慶外伝	7	天外魔境セル画ストーリー	21
コミック／スーパー桃太郎紀行	8	新作お毒味チャート	22
PC移植市況月報	9	桃太郎伝達	23
トワイライトハンター	10	まんが／ヤコペッティの優雅な生活	24
SFノベルズ／サイバーナイト	11	NEW SOFT TIMES 延長戦	25
読者ページ／いくいくパラダイス	12	クレクレタコラ	26
GMおっかけ最前線	13	付録①／イース㊍攻略本Vol.1	27
メディアミクス インフォメーション	14	付録②／アーケードどデカポスター	28

●P.130の"TIME Schedule"のなかで、あなたがぜひやってみたいゲームを2つ書いてください。

●あなたは㊕PCエンジンを毎月購読していますか？ また、この雑誌をいつ購入しましたか？
1.毎月購読している 2.ときどき購読している
3.その他（ ）
購入日 月 日

●あなたが他に読んでいる雑誌名と、そのなかであなたが好きなコーナーまたは企画名をお答えください。

●あなたは㊕PCエンジンの価格について、どう思いますか？
1.内容が良ければ気にしない 2.高いと思う 3.あまり気にとめない
4.その他（ ）

●PCエンジンのソフトを買うときに、いちばん参考にするのは何ですか。
1.TVの宣伝 2.雑誌の記事 3.雑誌の広告 4.友だちの意見 5.お店のひとの話 6.その他（ ）

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

●応募方法は62ページを見てね

おたよりコーナー

郵便はがき

おそれいりますが切手をおはりください。

102-

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
㊕PCエンジン編集部
「裏技特人⑪」係行

㊊PCエンジン SOFT HIT CHART

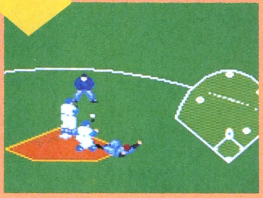
スポーツの秋、食欲の秋といろいろあるけど、ボクらにはやっぱりゲームの秋だね！　ヒットチャートのチェックもお忘れなく。

●8月31日付●

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータをもとに、㊊PCエンジン編集部が独自に作成したものです。

1 パワーリーグII

前回	—↑
ハドソン	
5,800円	
8月8日発売	
1241点	



ゲーム名のとおりにパワーあふれるプレイが楽しめるが、知能的戦略が生きる豊富なデータも売りもののひとつだ。

2 ファイナルラップツイン

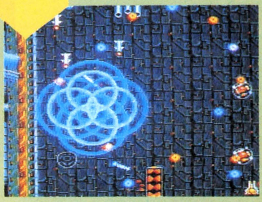
前回	3↑
ナムコ	
6,200円	
7月7日発売	
632点	



1人でグランプリしてよし、2人で対戦してよし、クエストモードもまたよし。一粒で3回おいしい優れソフトだ。

3 ガンヘッド

前回	1↓
ハドソン	
5,800円	
7月7日発売	
547点	



他のゲーム機（アーケードも含めて）ではやりたくてもできない傑作シューティングゲーム。ロングセラーになるか。

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	価格	発売日
4	2	385	サイドアーム	NECアベニュー	5,400円	7月14日
5↑	—	227	ブレイクイン	ナグザット	5,500円	8月10日
6↑	—	220	F1ドリーム	NECアベニュー	5,400円	8月25日
7↑	—	179	武田信玄	エイコム	5,600円	8月8日
8↓	4	163	ファイヤープロレスリング	ヒューマン	6,300円	6月22日
9↓	6	147	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	6,200円	6月30日
10	9	138	ヴァリスII（CDロム）	日本テレネット	6,780円	6月23日

再発売情報

3月末の発売時、あっという間に売り切れてしまった、あの『究極タイガー』の再発売が決定した。ただし、出荷数が少ないので、デパートなどの大手にしか入らないかも。Xデーは10月20日金だ。



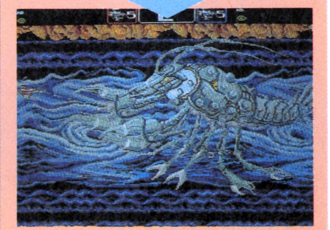
『PLII』に人気集中

前作を大幅にパワーアップした野球ゲーム『パワーリーグII』が、他の新作を抑えてダントツの1位に輝いた。PCエンジンの野球ゲームが少ないところに、出来のいいソフトが出たんだから、まあ当然の結果だね。それより問題なのは、新発売なのにベスト10に全く顔を出さないソフトたちがポツポツ現れ始めたことだ。メーカーの方たちは、その結果を謙虚に受けとめて、ソフトの質の向上に努めていただきたい。

期待の新作 BEST6

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名
1	2	528	イース（CDロム）	ハドソン
2	1	263	大魔界村	NECアベニュー
3↑	5	247	弁慶外伝	サン電子
4↑	—	194	ダライアス（CD・カード）	NECアベニュー
5↑	—	185	ニュートピア	ハドソン
6↑	—	141	これがプロ野球！'89	インテック

4位　ダライアス



⬆このソフトも『獣王記』と同じく、CD－ROMとHuカードの両方で出る。

●調査協力店　キデイランド（原宿、立川）、博品館TOY PARK（銀座）、ハローマック（仙台、勝田、千葉、横浜）、ペリカン（大阪）、高知大丸（高知）、おもちゃのデンマーク（愛知）

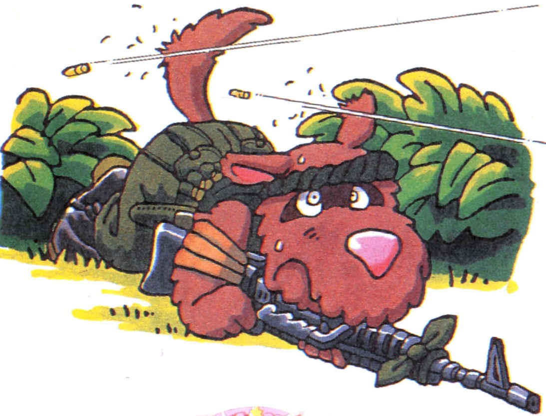
これさえ読めばキミも必ずなれる

ゲームの達人

THE MASTER OF PC-ENGINE GAME



なぁんとイキナリ『オーダイン』や『モンスターレアー』の大技を含めて、裏技28本。達人道場も3本立ての充実ぶりで、今月もドォ〜ンと豪華版なのだ!!



さびしい秋の夜長は、裏技28本で

裏技的

新作『オーダイン』や『ブラッディウルフ』などのおいしい技が勢揃い！

オーダイン



ゲーム基板感覚のテストモード！

東京都 円護くん

BGMが超カッコイイ『オーダイン』のテストモード発見！　タイトルで右のコマンドを入力すれば、いきなりテスト画面が出現。録音するっきゃナイ！　のサウンドテスト、やりたい面からプレイ、のラウンドセレクトなどなど、いろいろなモードを設定できるのダ。モードの選択は"セレクト＋ラン"ね。



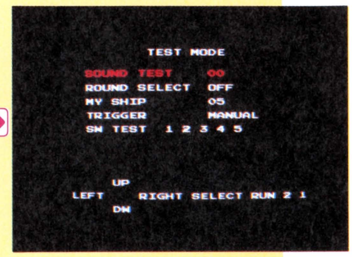
⬆大きな入道雲がいかにも"夏"してる、さわやかなタイトル。ここでコマンドだ。

➡

タイトルで、リセットを5回かけてから、Ⅰ、Ⅱ、左上を押しながらランを押す。

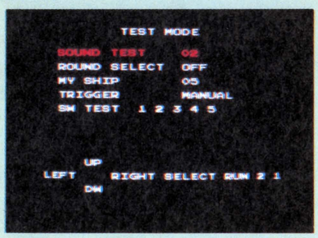
➡

テストモードだよ



⬆これがテスト画面。全部で5コ。リセットでタイトルに戻るぞ。

SOUND TEST
サウンドテスト



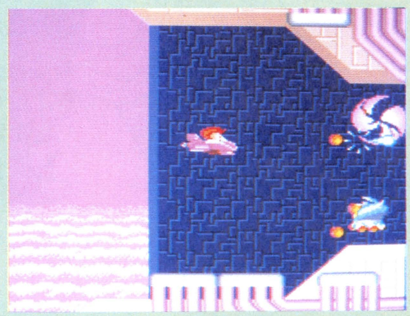
⬆録音マニア狂喜モノのサウンドテスト。方向キーの左右で選曲、①で決定だ。

ROUND SELECT
面セレクト

このモードの"OFF"を"ON"にしてリセットすると、タイトル画面で面セレクトできるぞ。お好きな面からドーゾ。

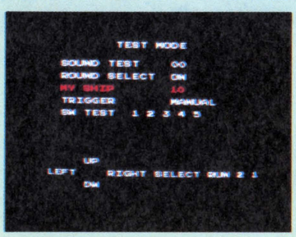


⬆タイトル画面でラウンドセレクト！　ここはイッキに最終面に行くかァ？



⬆そんなワケでココが7面、最終面です。が、自機のスピードも、お金もない………トホホ(笑い)。

MY SHIP
残機設定



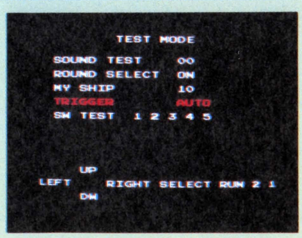
⬆残機を最低1機から最高10機まで設定できるぞ!!

このモードは、ラウンドセレクトモードと組み合わせると有効。



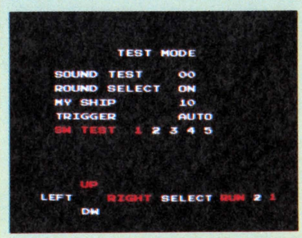
⬆ほーら、1面から残機がイッパイ！　これなら楽勝でラストまでいけるね。

TRIGGER
連射設定



⬆このモードを"ON"にすると、ノーマルパッドがターボパッドに変身！

SW TEST
スイッチテスト



⬆これはパッドの検査モード。マルチタップのパッドもチェックできる。

おこぼれ技 サイドアーム　ゲームをスタートすると、地球がボコボコにされるシーンがあるよね。この画面が消える前に素早くランを2回押す！　ゲーム中の画面に変わるけど、音楽はそのままで地球がボコボコになったときのテーマ(?)が鳴りひびくんだ。

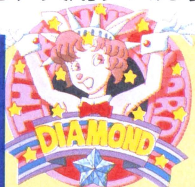
一気に盛り上がろうぜ!?

達人

今月も、実用タスカリ技のてんこ盛りだぜ！

マークの見み方

ダイヤモンドラビット賞	3000MAC 5000円	ブロンズラビット賞	1500MAC 2000円
ゴールドラビット賞	2500MAC 4000円	セラミックラビット賞	1000MAC 1000円
シルバーラビット賞	2000MAC 3000円	おこぼれ技も、ひとつで賞	500MAC 500円



B・Wがさらに強化される！

神奈川県 藤井直太くん

“血まみれの狼”こと『ブラッディウルフ』が、100倍面白くなるコマンドだ！ 各コマンドをタイトル画面で入力。ブラッディウルフの紋章が“2”、もしくは“3”になればコマンド成功。ゲームストーリーこそ変わらないものの、従来の『ブラッディウルフ』とは一味も二味も違うバージョンが始まるぞ。とっくにクリアした人も、そうでない人も思いっきり楽しめる強化版『ブラッディウルフ』だぞ！



⬆タイトルでコマンドするんだぜ！



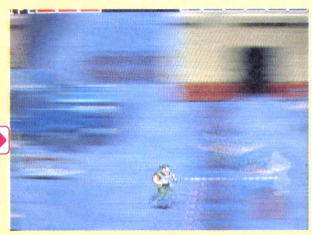
ブラッディウルフ

ブラッディウルフ 2 オレ様の足の速さは世界一ィィィ！

タイトル画面で、上、下、右、右、Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、セレクトと入力。

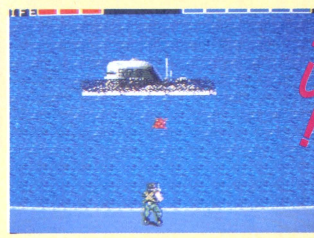


⬆ジャジャーン！『ブラッディウルフ“2”』だぜィ！ はたして、どこらへんが“2”なのか？



⬆「速いぜ速いぜ、速くて死ぬぜェ〜！」と、イーグルが言ったかどうかは知らないが、とにかく主人公の足がとてつもなく速くなるのダッ！

⬇タッタカタ〜ッと走りまくって、アッという間に1面ボス、通称なだしOの所へ！ 速いのはいいが、微妙な操作を要求される所ではチトつらい？



す、素早い！

ブラッディウルフ 3 そのときイーグルは空駆ける超戦士になった

タイトル画面で、下、上、左、左、Ⅱ、Ⅱ、Ⅰ、セレクトと入力。



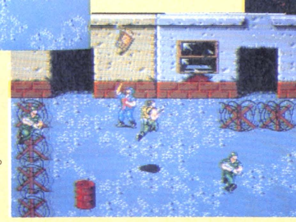
⬆“2”があることは“3”もある、と昔の人が言ったかどうかは知らないが、今度は“3”だ！



⬇「オラオラオラァ！」ってな感じで地上の兵士どもをなぎ倒すこの快感！



⬆“2”同様、足も速いが“3”ではⓘでジャンプすると空を飛べるようになるんだ。もう一度ⓘを押せば着陸(?)だ。



⬆戦闘ヘリとの空中戦だって楽しめる！ ヤツの上にまわり込んで攻撃！ 今までのウラミを晴らそうぜ！

おこぼれ技 パワーリーグⅡ バントの構えをとったら相手が球すじを変えてきた！ 今さらバットを引くことはできない！ そんなときは、ボールの方向へ、方向キーを押そう。すると、バッターはバントの構えそのままでボールにくらいつくんだ。基本テクだよ。

オーダイン

もうひとつの物語、香奈ちゃんモードで出発！

岡山県　桜井泥姉さん

『オーダイン』外伝！「相原香奈ちゃん奮戦記?」の登場だッ！　タイトルで①ボタンを約3秒ほど押し続けよう。チャイムが鳴って、タイトルに“かなちゃん”の表示が出ればOK。香奈ちゃんが主人公になるのだ。



⬆タイトル画面は隠しコマンドの打ちどころ。①ボタンを押し続けるんだ。

香奈ちゃんモードだよん

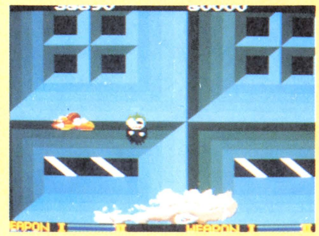


⬆ピロリンっとチャイムが鳴って“かなちゃん”の表示が！　さァスタートだ。

➡香奈ちゃん登場！　大人の魅力あふれる女性なのです。



▼エンディング



⬅悪人クボタを倒した香奈ちゃん。この後は自分で…ね。

いろいろカラフルマイシップ！

泊博士



⬅真紅の機体はホバーパイルダー!?

サンデー珍



⬅珍さんのシップはさわやか緑。

香奈ちゃん



⬅香奈ちゃんシップは、博士のシップと同型機！

めぞん一刻

ああああああ……でアイテムいっぱい！

宮城県　平嶋敬義くん

PCエンジンの数少ないADVゲームの1つ、『めぞん一刻』のパスワード技が来たぞ。このパスワードを入力すると、ほとんどのアイテムを持った状態からスタート。ストーリーも終盤から始まるんだ。エンディングも近い、かナ？

パスワードに「あ」を17個以上入力する。

ここからスタート



⬆「あ」を17個以上入力してゲームスタート。すると、このシーンからスタートするんだ。

ほとんどのアイテムが！



⬆見て見て見て！　写真だってみんなそろってるんだよ！　でもエンディングは自分で見てね。

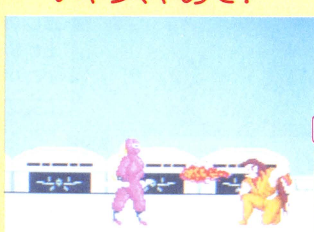
ニンジャウォーリアーズ

火炎忍者完全攻略法「背を見せるが勝ち！」の巻

神奈川県　小野裕次郎くん

KUNOICHIのスキあらば、火炎を吹いて忍装束をはがそうとする火炎忍者。このスケベ野郎の攻略法を伝授しよう。ヤツに対して背を向けると、確実に上段に炎を吹いてくる。ここで、すかさずしゃがみ斬りでダメージをあたえよう。

いやン、やめて！

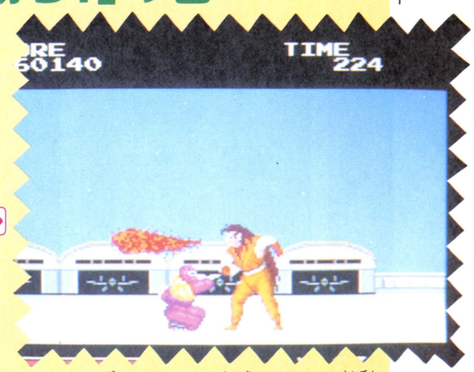


⬆火炎忍者に対して正面を向くと、ほとんど下段に火炎を吹いてくるけど……。

背を向けるとヤツは絶対上段に火炎を吹く！



⬆そこでヤツに対して背中を向けよう。すると上段に火炎を吹いてくるから……。



⬆しゃがみ斬り！　ジャンプで回避！　2〜3回斬りつけたら回転これをくり返せば楽勝だ。

おこぼれ技

ファイナルラップツイン　ぶつかっても事故らない看板を発見！　と、いっても、最後の周回のゴールの所にあるチェックのナムコ看板だけなのだ。ゴール直前にそれに突っ込むと、スルリと抜けてマシンは地平線の彼方へ。まさにおこぼれ技やね。

パワーリーグII

HuBEESと軍団、あれこれ対戦編

千葉県 石倉大輔くん

先月号で対ヒュービーズと対軍団のコマンドを紹介したけど、今度はその応用編を紹介しよう。これを利用すれば『パワーリーグII』がますます面白くなるぞ。

オープンVSモード



⬅ヒュービーズ対軍団を2人用でやるのもいいね。

オールスターモード



⬅オールスターならヒュービーズと互角に戦えるね。

ホームランモード



⬅ヒュービーズの選手ならパーフェクトもカンタン？

コマンド	
軍団	RUN+Ⅰ
ヒュービーズ	セレクト+Ⅰ

例

チーム	チーム選択時に入力するコマンド
ヒュービーズ対ヒュービーズ	セレクト+ⅠVSセレクト+Ⅰ
軍団対ヒュービーズ	RUN+ⅠVSセレクト+Ⅰ
軍団対好きなチーム	RUN+ⅠVS(チームを選んで)Ⅰ

F1ドリーム

説明書にあった意外なパスワード

茨城県 牧崎敬くん

パスワードに「ABCAP COM□□ BBBBA ABAAP PKKKK PAAAA AAAAA AAAAA」と入力してENDにする。するとF3000からスタートして、タイヤ、エンジンなどのメカニックがすべて最高の、Sクラスの状態からプレイできる。

まずはパスワード



⬆このパスワード、途中までは説明書に載っているけど、残りをすべて"A"にするというのは気がつかなかった。



⬅F3000からゲームスタート。用意はいいか？



⬅いきなり最高のメカで始めたい人にオススメ。

最高のメカニックたち！



⬆雇うときに大金を持っていくSクラスのメカニックたちが、標準装備（？）でついてくる。

パワーリーグII

2Bヒットがアウトでホームラン!?

島根県 原修一くん

2死3塁から2Bヒットを放ち、3塁ランナーをホームインさせ、すでにランナーのいる2塁へ送球。セーフを表示した直後に、右上を押しながらⅠⅡを同時に2回押すと、チェンジとともにホームランと表示されるんだ。

まずはこの状態を



⬆この技は超ムズなので2人用のVSモードでやるといいよ。

2塁でセーフを出す



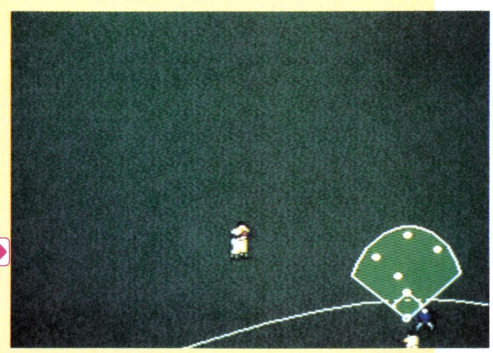
⬆セーフが表示されたら素早く右上を押しつつⅠⅡを同時に2回！

ホームラン!?



⬆ホームランの表示がありながらもチェンジしていくミョーな場面。

これが今日のホームラン？



⬆なんと？　これが今日のホームラン？　この状態になったら、もはやリセットする以外に道はないのダ…。

おこぼれ技　めぞん一刻　小包無限増殖技だァ！　五代くんの持ち金を1000円以下にし、管理人室に入れてもらい、実家に電話をかける。座っていると小包が手に入るので、立ち上がり再び座っているとまた小包が手に入る。これをくり返せば小包がたくさん手に入る。

スーパーアルバトロス

ビジュアルデバッグで、見たい場面を見たいときに

GOLD　静岡県　井上鉄太くん

ドラマチック・ゴルフ『スーパーアルバトロス』も、『ヴァリスII』のようなモードが隠されていたぞ。タイトル画面でコマンドを入力。これでゲーム中のビジュアルシーンがいつでも見れるし、CD気分でゲーム中の音楽が聞けるんだ。さらにテレビのカラー調整画面や、音量チェックのモードもついている。こいつァお得なコマンドだぜ。

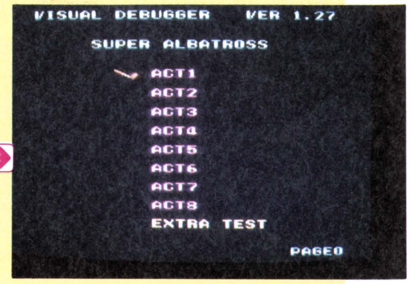
タイトル画面



⬆ゴルフボールがパコーンと飛んでいくタイトル。ここでコマンドするんだ。

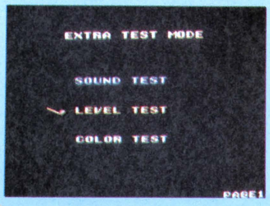
➡ タイトル画面で、Ⅰ、Ⅱ、セレクトを押しながらランを押す。➡

コマンド入力後、この画面が出ればOK！



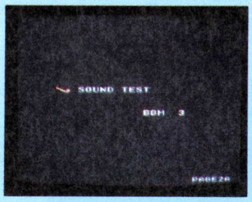
⬆『ヴァリスII』のビジュアルテストモード画面に似てるね。

エキストラモード



⬅レベルは音量、カラーTVのカラーチェックだ。

サウンドテスト



⬅フルオーケストラのBGMをお好きなときに。

ビジュアルデバッガーモード



⬅主人公の徹也くん。プロゴルファーのタマゴだ。



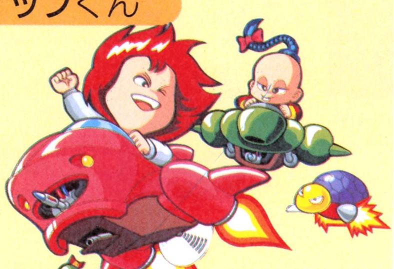
⬅ワンレガーでゴルフしちゃう麗子お姉さま。

オーダイン

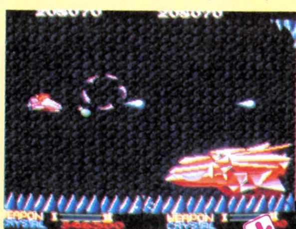
ゼリービーンズで無限UP

GOLD　東京都　ウィップくん

「ゼリービーンズ攻撃だよーん」のクリスタルヘッドのゼリービーンズを利用して、点稼ぎ＋残機増殖ができるぞ！　クリスタルヘッドの吐き出すゼリービーンズのみを、破壊し続けるだけ！　写真を参考にしてね。



クリスタルヘッド！







⬆この技は連射が必要。コマンドでトリガーをONにしておこう。
➡ショットとボムがゼリービーンズに当たるように連射！　ⅠⅡを固定しておけば……。

⬆左の写真の位置を参考に連射し続けること約30分。ス・ゴ・イ・でしょ！　ちなみに5機設定で1面から始めたものです。

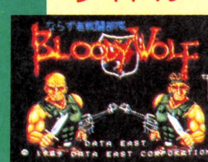
ブラッディウルフ

燃える男のサウンドテスト

SILVER　愛知県　とくめいきぼうくん

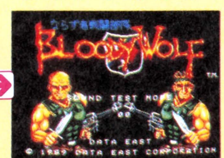
秋だというのに、熱い戦闘がつづく『ブラッディウルフ』。このゲームにもサウンドテストがついていたんだ!!　タイトル画面でコマンドを入力すると、サウンドテストモードが出てくるぞ。

タイトル



➡

サウンドテスト



⬅これがサウンドテストモードだ。



⬆コマンドの入力時のおきまり、タイトル画面で上、Ⅱを押しながらセレクトボタン！

➡上方キーの上下で選曲してⅠで決定。SEからBGMまで『B・W』の全てが聞けるぞ。

おこぼれ技　凄ノ王伝説　MAP上の敵を消す技だ。朱紗たちの近くに敵がいなければ、キャンプをはればMAP上の敵がいなくなるんだ。この技は夜にやると失敗しやすい難点があるけど、はやく目的地に行きたいときや、体力のないときに使える技だ。

モンスターレアー

『モンスターレアー』サウンドテストで南国気分

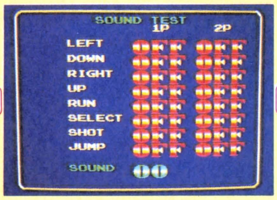
愛媛県 松浦秀樹くん

トロピックなノリのBGMが脳に気持ちいい『モンスターレアー』のサウンドテスト発見！ タイトル画面でⅠⅡボタンを押しながらラン！ これでサウンドテスト画面が出てくるんだ。さァ録音するかァ!?

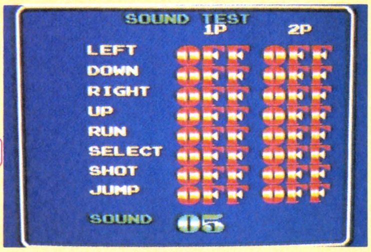


⬆『オーダイン』同様、夏のイメージが強いタイトル画面でコマンド！

サウンドテストだ！



⬆サウンドテスト画面がコレ。1面のBGMって明るくていいよネ。



⬆いそがしいゲーム展開で、BGMに耳をかたむける余裕のなかった人はじっくりどうぞ。

武田信玄

信玄もビックリ？ 湖衣姫ご乱心モード!?

山梨県 井上義章くん

美しい湖衣姫が商人になってしまうという、とんでもない技がコレ。湖衣姫が話しているとき①、②ボタンを同時に押してみよう。うさんくさい商人から買い物するより湖衣姫の方がいいよね。ね！

Ⅰ、Ⅱ同時押しッ！



⬆あな、お美しや湖衣姫様。信玄がんばっちゃうもんね。エヘヘーンだ。



⬆がーん。湖衣ちゃん、何言ってるんだよォォォ！ まさにご乱心。



⬆でもいいや。あ、ダンゴ1本くれる？ 商人になった湖衣姫はいいけど、その逆はイヤよ！

ブラッディウルフ

コアラをつかまえてフルパワーになろう

埼玉県 メガ山ドラ夫くん

ハードな男の戦闘アクション、『ブラッディウルフ』の5面に隠れキャラ発見！ 5面の上方にある木の、左から4番めの木に登ってみよう。上まで行くと、となりの木にコアラが出現するぞ。捕まえれば体力が最高になり、すべてのアイテムが手に入るというスゴイ隠れキャラなのだ。

この木に登れ！



⬆「いい年こいて、この木に登れってのか……」と、スネーク。





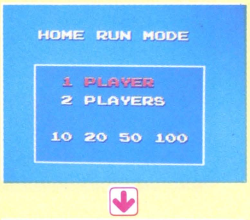
⬆「登りゃいいんだろ！ オヤ？ あんな所にコアラが………」
⬅捕まえれば最強！「ラッキー！ルンルン（死語）」

パワーリーグⅡ

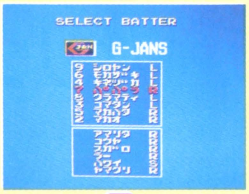
ホームランコンテストINデッドボール

愛媛県 谷岡秀哉くん

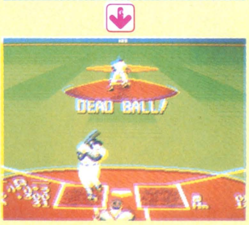
ホームランモードで人数を決めるときに、左を押しながら決定し、右ききのバッターを選んでスタート。バッターをバッターボックスの一番後ろの右側へ位置させると、投球すべてがデッドボールになるのだ。



⬅人数を決定するときに左を押しながら①。



⬅そして右ききのバッターを選んでスタート。



⬅バッターボックスの右側の後方へ位置させると。



⬆死球でランナーが！ くり返せば点数まで入ってしまうのだ！

おこぼれ技 魔界八犬伝シャダ 敵から毒を受けてしまったら、その敵を何匹か連続で倒しまくろう。すると毒消しが手に入るぞ。ただし、すでに毒消しを持っている場合には絶対に毒消しは手に入らないから注意してくれ。毒を受けたらその敵を倒す！ これだね。

信玄お助けコマンド特集だッ！

名古屋市 高岡雄次くん



1面から最強レベル＋最強の剣＝ほとんど無敵！

技をおぼえるまで悪戦苦闘をしいられる信玄を、一発で最強にしてしまう地獄のドーピングコマンドが発見された。ゲーム中にポーズをかけて、セレクトを32回押す。たったこれだけで風林火山のすべての技と、最強の剣が手に入るゾ。

我こそは武田信玄なりィィってもんだ！




➡ランを押してポーズをかける。そしてセレクト32回。

➡ポーズ解除で最強の信玄が登場だ！

ゲーム開始直後、ポーズをかけて、セレクト32回。ポーズを解除すれば、最強信玄のできあがり～！



⬆1面ボスなんか楽勝！「敵将諏訪頼重、討ち取ったりィ！」

イテテ、もうダメ……



➡いくら最強でも、ふざけてたらこのザマ。しかし……。

ポーズをかけて



⬆ポーズをかけて、セレクトを100回くらい連打！



➡その後ポーズを解除すると、なんと体力全快！ やったぜ。

体力回復!!



やっぱりついてたコンティニュー

全力で戦って負けたとき、体力マンタンの状態で転落死したとき、いずれにしても「くやし～～!! 今までの戦いはなんだったんだあ!!」って思うよね。でもコンティニューがあればそれも解消されるってもの。ゲームオーバー後、タイトルでコマンド。



⬆「ム、無念」まるで、某NHKの戦国ドラマのようなゲームオーバー。

タイトル画面で方向キーの下とⅠを同時に押す。



⬆コマンド入力のベストセラー（？）タイトル画面でコマンドだ！

復活の信玄、ここに参上！ 全面クリアを目指せ！



⬆やられた面から再開だ！ ちなみにコンティニューの回数は3回しかない。注意しよう。

©エイコム



F-1ドリーム

F-1の夢はリタイヤしてポイントゲット？

岐阜県 F1こぞうくん

F－3000、F－1でレース中にポーズをかけ、セレクトを押してわざとリタイヤしよう。その後パスワードを記録してリセットをかけ、パスワードを入力。すると、リタイヤのはずがポイントゲットしているというイカした技なのだ。

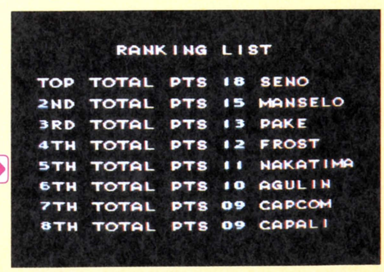


⬆「くるくるくるッ」リタイヤでございますよ。オホホホホ。

パスワード入力



⬆ゲームオーバー後のパスワードを、リセットしてから入力しましょ。



⬆ちゃんとポイント取れてCAPCOMくん。これをくり返せばF－1も夢じゃない！

おこぼれ技 武田信玄 1面ボスの諏訪頼重の楽勝パターンだ。ただ単に、ヤツが向かってきたら刀をふっているだけでいい。それだけでヤツはかってに近寄ってきてダメージを受けるんだ。この技なら自分はほとんどダメージを受けずに勝てるぞ。



無敵！ 残機残爆UP！ AREA 0！一挙公開

千葉県 中田裕二くん　長野県 とみくん　名古屋市 橋本孝一くん

ガンヘッド

まずサウンドテストモード（タイトルで方向キーを“左、右”と8回くり返す）を入力してから右の基本コマンドを。次に各コマンドを入力する。

基本コマンド

①を1回、②を1回押し、セレクトを連打する。



残機が10機、ボムが10コ、復活アイテムのストックが10でスタートする

セレクトと②を押しながらラン



↑この技は後に紹介する技にも組み合わせて使えるよ。

幻のボス面、エリア0！

特定の面を選び、セレクトを押しながらランを連打する。



↑右の表のサウンドナンバーを選択し、コマンド入力しよう。

	対応表
00•01	ビッグ・ボルゴ
02•03	バジア・グレート
04	クイーン・ブラウラ
05	ハイパー・ビグレ
06	ジャイアント・ボルテク
08	バヌア・シェード
09	アイアン・ベリオル
0A	キング・ブレイル
0B	サンダー・ブレス
0C	ラブル

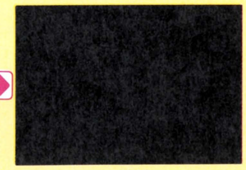
トドメの無敵ガンヘッドの登場だ！

SOUND F1にして方向キーの下を押し、タイトルでリセットしてラン。

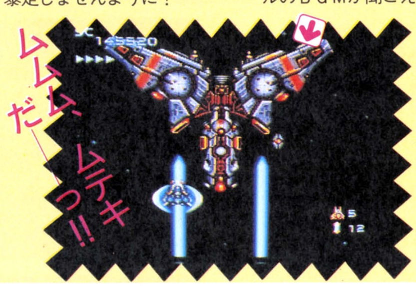
絶対にやられない、無敵のガンヘッド！ F1で方向キーの下を押したとき、暴走したら電源を切ってやり直し。タイトルがチラつきながら出てくれば成功！ リセットしてゲームスタート！



↑F1で方向キーの下を押す。暴走しませんように！



↑まっくろの画面で、タイトルのBGMが聞こえたら成功！



↑いつもより少し遅れて、チラつきながらタイトルが出ればOK！ リセットしてスタート。



ニンジャますぢまの

裏技あれこれ忍法帖

その四 キレイなハガキはうれしい！

ちわーっす。『ニンジャウォーリアーズ』こそ最高のゲームだ！ と断言してしまう、ニンジャますぢまです。今回はみんなが送ってくれたハガキを紹介するぞ。本当は100枚くらい載せたいんだけどスペースがなくて……。ゴメンネ。では、さっそく“イケル”と思ったハガキを4枚紹介。今後も、楽しいハガキ待ってまぁーす。

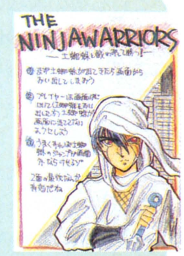


➡鹿児島県 谷口ちゃん子さん。超色っぽい乙姫様。いいわぁ。



⬆東京都 ぶさん。キレイなハガキ、たくさん送ってくれたね。どーもありがとー！

⬆長野県 大滝魅勝さん。すっげーアナーキーなツナデちゃん！ こーいうノリ大好き。



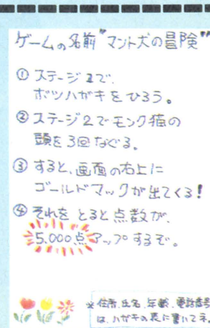
⬆神奈川県 JIR AI也さん。顔の表皮の一部が露出しているのが機忍していて最高！

■「おっ、これ裏技じゃん!!」と裏技を発見したら、ワザのやり方とキミの住所、氏名、年齢、電話番号をハガキの表に書いて送ってくれ。1枚のハガキにはひとつのワザだけだよ。また、アンケートハガキでの投稿、他誌に載っている技の投稿は絶対やめようね。

あて先……〒102 東京都千代田区九段南4−7−16 市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部 ウラワザ係

きみの裏技を待つ！

☞これが基本



達人情報局

旭川0166-22-7400
東京 03-236-7200
大阪 06-700-5599
高松0878-33-9700

★ウラワザなどの情報が、タップリ入った「達人情報局」。番号違いに注意してね。

おこぼれ技 採用者（86ページから）●東京都 神森隆延くん／新潟県 斉藤和紀くん／山口県 危能丸くん／千葉県 ファルコンくん／神奈川県 リンクスゆきさん／北海道 藤山貴章くん

エリア5〜8までのQ&Aを一挙に紹介！

FAR EAST OF EDEN

天外魔境

ハドソン／発売中／¥7,200



さあ今回は、みんなのお待ちかねQ&Aだ！ どんな難問奇問でも、いや、たとえ小首をかしげそうな珍問にも、バッチリ答えちゃうぞ!! キミの『天外魔境』への疑問、いくつ解けてるかな？



エリア5 信濃国編

Q "ヘビの弓矢"の入手法を教えて下さい

A "ヘビの弓矢"のことをどこで聞いたのかな？ おそらく、かみこうち村の村人から得た情報なんじゃないだろうか。それなら、今、村で評判になっている宿の看板娘に会ってみよう。彼女からの依頼を引き受けると、その代わりに"ヘビの弓矢"がもらえるぞ。

"ヘビの弓矢"は、怪鳥ヌエを退治するのに欠かせない、最も効果的な武器なのだ。



⬅かわいい看板娘が見られるのもこの村で最後。悲しいなぁ。



⬅術がほとんど効かないヌエには、ヘビの弓矢が最強の武器。

Q ジュウベエの必殺剣ってどんなもの？

A すわ湖の村の西のはずれに住むジュウベエ。

そのジュウベエと戦って勝つと、必殺剣ジュウベエ斬りを伝授されるのはすでにご承知の通り。ジュウベエ斬りは、敵からの攻撃をそのまま相手にはね返す秘剣なのだ。

しかし、この必殺剣には若干の欠点がある。エリア8で伝授されるシュウサク斬りもそうだが、このジュウベエ斬りは、ムサシ斬りより出る確率が低い。その上、攻撃力の低い敵には、通常の攻撃の方がダメージを強く与えられるのだ。これらの点をよく考えてから戦いを挑もう。



⬆ジュウベエの必殺剣には一長一短がある。伝授されるのは考えものだぞ。

Q 鏡の館の内部はどうなっているのですか？

A この館の内部は氷に覆われている。おそらく"氷の鏡"の影響だろう。自分では入りたい部屋に行っているつもりでも、全然違う部屋に出てしまったりする、奇妙なダンジョンなのだ。

さて、内部の進み方だが、これは鏡を応用すると簡単だ。これについてはオロチ丸も、村人に伝言を残してくれている。自分の行きたい方向と逆に進んでいけば、目指した部屋にちゃんと入ることができるのだ。

部屋は3つだけ。それ以外は氷に映った部屋だから、中には入れない。

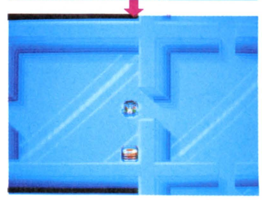
また、館の中でも敵はゾロゾロと現れるので、気をつけよう。



➡これがオロチ丸からの伝言。初めのうちはよくわからない。

⬇本当は"氷の鏡"のある、左の部屋に行きたいのに…。





⬆すぐ下には宝箱が！ 急がば回れってよく言うでしょ。

天外マメ知識1

氷の鏡が敵にも使える！

"氷の鏡"は、すわ湖に氷の橋をかけるだけではなかった！ なんとこのアイテムは、使えば敵キャラを凍らせてしまうのだ。ボスキャラにだって、効くことがあるぞ!!



⬅湖すらこの通り。この力は使えるぞ。



⬆敵キャラ全員にこの威力。星寝の代わりにもなる。

Q 塩山の入口がよくわからないのですが…

A 塩山の裏側に行ってみよう。一部、崩れかけたところがあるのがわかるだろう。ここはこうふ城のグロヌシが、あらかじめ崩しておいてくれたところで、調べてみれば、すぐに中に入ることができる。

ただし、ナメクジ族のツナデは、塩山の中に入ることはできないのだ、念のため。その代わり、中ではオロチ丸が加わって、一緒に戦ってくれるぞ。



⬅塩がニガテなグロヌシは、代わりに火の勇者へ依頼。

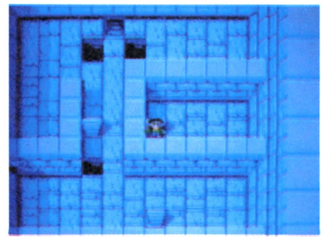


⬅塩山の裏側にまわって、この辺りを調べてみよう。

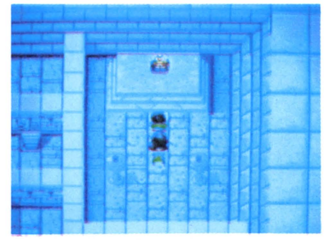
Q どうしてもドーマンの部屋に入れません

A 確かに、ドーマンの部屋の入口らしいものは見つからないよね。それは、ドーマンの部屋に行くには、ある場所で、落とし穴にひっかからないと入れないから。2階の右側に見える小さな部屋が、その落とし穴の場所。ここから落とし穴を通して、ドーマンの部屋につながっている。

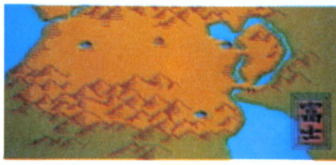
また、落とし穴はドーマンの部屋にも仕掛けられているから、油断は禁物だぞ。ドーマンには正面から近づいていこう。



⬆何もないのが怪しいぞ。ここをウロウロしていると、突然足元が開いて……。



⬆こうしてまっすぐ突き進め！ ここの落とし穴は、1階まで落ちてしまうのだ。



エリア6 富士国編

Q 宝箱を開けるカギはどこにあるんですか？

A 富士山の地下都市には、たくさんの宝箱があるけど、これらは別にカギがかかって開かないわけじゃない。この都市の中央にいる神獣の白リュウが、これらの宝箱を封じ込めているのだ。だから最初にこの白リュウに会って封印を解いてもらうしかない。

宝箱は全部で8つあって、術や武器が入っている。しかも、みんな重要なものばかりだ。ちょっと無理をしてでも、もらっておく価値は十分にあるぞ。

宝箱の中身		
	仙丹2つ	妖刀村正
	神炎の術	紅の弓
	影衣の術	天地のオノ
	天雷の術	――――



➡いつもジライアたちを見守っていた、神獣の長・白リュウ。

Q 南蛮屋で売ってる物に効果はある？

A その高価な値段に比べて、役立つような道具は売られていない。むしろ、悪徳商人らしく不良品を売っているのだ。

しかし、他では売られていない品物ばかりなので、お金に余裕のある人は買ってみよう。なかなか面白い効果が得られるぞ。それぞれの効果は下の表通り。

⬇高価な珍品がズラリ。買って得するか損するかは、キミの気持ちしだい!?



鉄砲は、なるべくオロチ丸に使わせよう。ジライアだと、1発も撃てずに暴発する確率が高いのだ。

プディング	くさっていて、オロチ丸とジライアはお腹をこわしてしまう。操作性には別に問題なし。
ワイン	使うと酔っぱらってしまう。そのため、方向キーの指示とは全然違うところに行く。
オルゴール	音が出たりはしない。戦闘中に使うと、敵だけではなく味方まで眠らせてしまう。
てっぽう	当たれば、敵に大きなダメージを与えられるが、すぐに暴発してしまう欠陥品。



⬆くさっているプディングを、ジライアたちの分まで食べる。たくましいツナデ。



⬆ワインを好奇心で飲むのはいいけど、この千鳥足は、人には見せられない!?

Q お金がないと、教会の中に入れないの？

A 残念だけどその通りだ。このしゅぜん寺村にいる南蛮屋は、名高いお金の亡者。そんな奴が建てた教会だから、入場料を払わない方が気味が悪い。

最初は左側の教会に入って、1000両と100両を寄付しよう。かなりの大金だけど、心配はいらないぞ。そこにいる南蛮屋ことゴーヨックを倒せば、何万両というお金がもらえるのだ。



⬅どうもうさんくさい、大門僧の言葉。キミは信じられる？



⬅1000両寄付しただけでは、教会の中には入れないのだ。

Q ツナデとオロチ丸がゴーヨックと戦ってくれません



⬅ツナデが好みとは……なかなかいい(?)趣味をしているゴーヨック。



➡100万両という大金に、ついついジライアの心も動いてしまって……。



⬅通常の攻撃ではこの通り。1人で戦うには、相手が悪すぎる。

A もしやキミは、ゴーヨックにツナデを売ってしまったのではないかな？たとえそれが冗談だったとしても、ジライアの友情を疑ったツナデとオロチ丸は、一緒に戦ってくれないぞ。

再度ゴーヨックと対決する時には、ツナデを売らないようにしよう。そうすれば、ちゃんと３人一緒で戦えるのだ。

Q せっかくゴーヨックを倒したのに関所が通れません

A それはきっとゴーヨックをまだ倒せていないのだ。まず教会内のすみを調べてみよう。すると、地下に通じる階段が現れる。ここを下りていけば、逃げ出したゴーヨックを見つけることができるぞ。



⬅右側の教会で、この情報が得られる。



⬆周辺の床とは、はっきり色が違っている。ここが地下に通じる隠し階段だ。

エリア7 相模国編



⬇これがアシモト兄弟の長男。兄弟全員が、こんな気持ちの悪い化粧をしている。



Q アシモト兄弟との取り引きは必要なの？

A 5人のアシモト兄弟は、全員が道を通してやるからと、お金を要求してくる。しかも先に進むにつれて、その金額は増えていくのだ。悲しいことだけど、そうした彼らとの取り引きを無視して、先に進むことはできない。

ただし、最初の3人は仕方ないとして長男と次男の時に、被害を最小限にくい止めることはできる。

まず、次男が持ち金全部を要求したら、預金するか高価な武器を買って、あとで換金しよう。長男の時もこの応用で、手に持つようにしていれば、預り所がカラッポになっても平気なのだ。

Q 命をあげれば道を通してくれるって本当なんですか？

A そういって取り引きをしようとする人が、かまくら町の下方の出入口に立っている。だが、これは今までのように、素直に応じてしまってはいけないぞ。「はい」と返事をしたとたん、一瞬のうちに命を奪われ、道だって通してはもらえないのだ。

いくら先を急いでいても、こんな危ない取り引きはパスしよう。

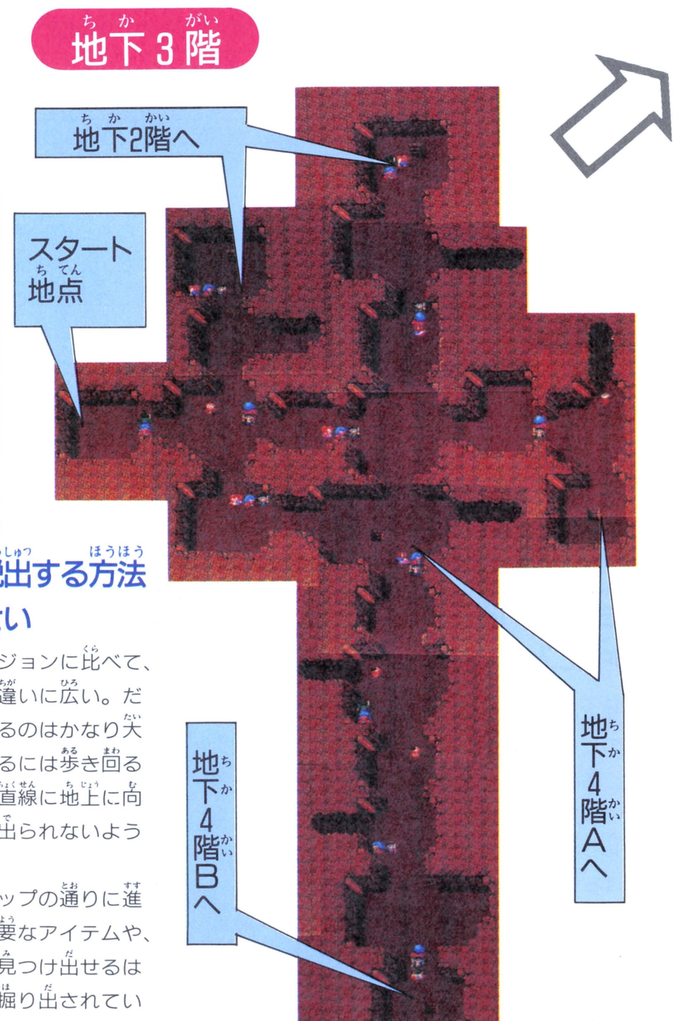


⬆いくらなんでもこういう話だけは、ちょっと遠慮しておこう。

Q 獄門島から脱出する方法を教えて下さい

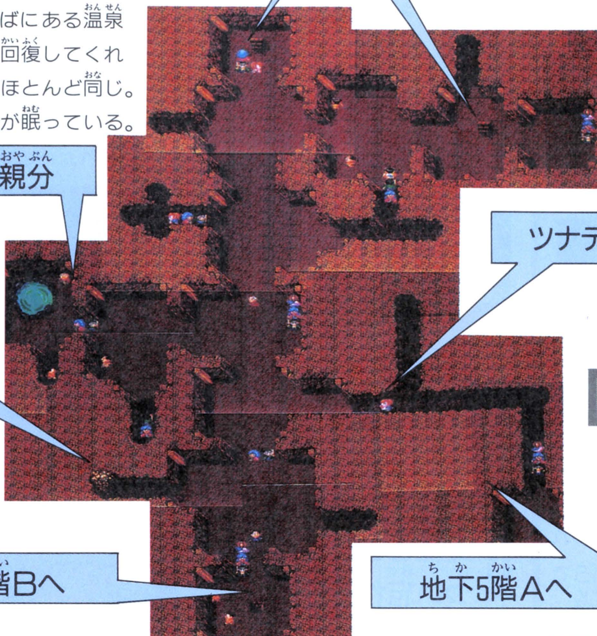
A これまでのダンジョンに比べて、この獄門島はケタ違いに広い。だから、島の内部を覚えるのはかなり大変だ。その上、脱出するには歩き回る順序がある。たとえ一直線に地上に向かっても、島の外には出られないようになっているのだ。

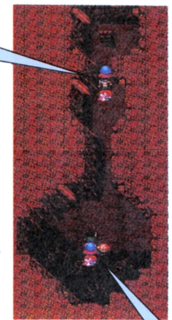
そこで、右にあるマップの通りに進んでいこう。脱出に必要なアイテムや、ツナデたちを順序よく見つけ出せるはずだ。また、この島で掘り出されている黄金はかなりの値打ちがある。もらっておけば、お金の心配はいらないぞ。



地下４階A

この階にはツナデと雲切の親分がいる。親分に話かければ“雲切の術”を授かるぞ。また、そばにある温泉は体力と技を回復してくれるから、宿とほとんど同じ。下には黄金が眠っている。





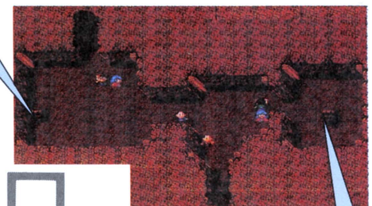
地下5階A



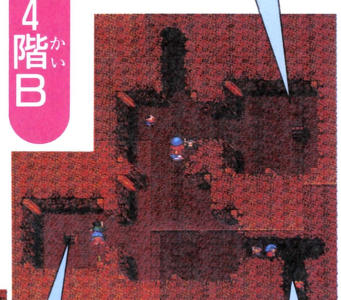
⬅ホテイ丸の作った、カラクリ兵は強敵だ。

ホテイ丸は、ジパングの神が作った兵器“土偶ロボ”を見つけ出した。島内では唯一の武器なので、絶対もらおう。

地下5階B



地下4階B



一度地下3階に戻ってから

少しの間、ジライアと仲間だったなまぐさ坊主。彼からは“島ぬけカギ”がもらえるのだ。これがないと、地下１階にある地上への門は開かないぞ。

地下２階



地下2階から上は、強力な敵のカラクリ兵が現れる。ここでホテイ丸からもらった“土偶ロボ”が、その威力を発揮するのだ。

またマップの下には、もう１人の勇者オロチ丸が待っているぞ。

地下１階





エリア8 千葉国編

Q ヘビ玉、ナメクジ玉は返してもらえないの？

A 残念ながら、ヘビ玉、ナメクジ玉は、エリア8でも戻ってこないのだ。ジライアをはじめ、オロチ丸もツナデも獄門島に送られた時点で、武器はもちろん、すべてのアイテムを奪われてしまっている。そして、さらに最重要アイテムのヘビ玉、ナメクジ玉は、大門教の首領・邪神斎の元に送られ、江戸城の地下に隠されているのだ。

その代わり、というのも変だけど、このエリア8では、ガマ族の守り神である、神獣の白ガマさまから、残された最後の宝玉、ガマ玉が手に入るぞ！



⬆獄門島で大門教に奪われた2つの宝玉は、すでに江戸の邪神斎の手に！



⬆成田の北、ヤブシラズの森。ここで白ガマさまからガマ玉を授かるのだ！

Q コガマはどこに行ってしまったんですか？

A あるときは戦闘に、またあるときは移動にと、ジライアたちの手足となって働いてくれたコガマだが、これまた残念なことに、江戸城の邪神斎に捕まっているのだ！ しかも、最後の敵を倒さなければ、コガマを助け出すことはできない。したがって、エリア8以降の旅はコガマなし！ 代わりに白ツルの羽を使って移動しよう。これからの旅の必需品だぞ。



⬆ごらんの通り、コガマのいないパーティ。なんとなく寂しいんだよね。



⬆コガマの代用アイテムは白ツルの羽。常に2～3枚は持っておこう。

Q シュウサクの居場所を教えてください

A ジパング最強の剣豪といわれる千葉シュウサク。エリア6で得た情報によると、どうやら千葉にいるらしい。とりあえず千葉の村人に、話しかけてみよう。すると、預り所のチョイ北東のあたりでシュウサクに会えるはずだ。彼に勝つことができれば、第4の必殺剣・シュウサク斬りを伝授してもらえるのだ。



⬅このお婆さんが、剣豪千葉シュウサクの母親なのだ。



⬅千葉の村の預り所のすぐ北東にシュウサクがいるぞ。



⬅この人が千葉シュウサク。さすがに貫禄のある風貌だ。

Q 黄金をとってくるのをつい忘れてしまって…



⬅黄金1つで1万両！ やっぱり貴金属は高い。



⬆この人が黄金をいくらでもくださる気前のいいおかた。もう金欠の心配はナシ。

A 獄門島で手に入る黄金は、1つ1万両で売れるという超お得アイテム。特に獄門島脱出直後には、装備がすべて失われているので、なおさらありがたいシロモノだ。しかしこの黄金、実は獄門島以外でも入手できるのだ！

千葉の村の、すぐ南にある雲切の里・14。ここの宿屋には、獄門島から逃げてきたという男がいる。彼に話しかけると、島を解放してくれたお礼にと、黄金をくれるのだ！ しかも、話しかけるごとにいくらでももらえるぞ。

天外マメ知識2

"うそなき"が使えるぞ！

ツナデのレベルが35ぐらいになると"うそなき"が使えるようになる。"うそなき"は、ツナデでも術が使えるようになる技なのだ。

だがその反面、どんな術が飛び出すかわからない欠点もあるぞ。



⬆ツナデも術が使えるようになった。だが、ときには術以外の異変も…。

Q いくら滝のまわりを調べてみても地雷火が見つからないんです……



⬆カラクリ兵に地雷火と新兵器を次々に作り出すホテイ丸。へんな顔してるけど頭はいいのだ。



⬆ここがようろうの滝。滝の裏に洞窟があるぞ。



⬇洞窟の中には宝箱がひとつ。これが地雷火だ！

A 対カラクリ兵用の強力兵器、地雷火。雲切の里・14の宿屋で聞いた、ホテイ丸の話によると、ようろうの滝に地雷火を隠したというのだが、滝のまわりをいくら探しても地雷火は出てこない。それもそのはず、地雷火は滝のまわりではなく、滝の裏側の洞窟に隠されているのだ！

Q パイプ管のダンジョンがややこしくて困っています

A くるり町の教会地下は、大規模なカラクリ兵製造工場になっている。そしてその工場が、パイプを巡らせたダンジョンになっているのだ。

このダンジョンの難しいところは、どの部屋も同じような作りになっているところだろう。何度も同じような部屋に出てしまうので、そうそう道順を覚えられなくなっているのだ。

下のマップは、そんなダンジョンを簡単に紹介したものだ。このマップの通りに進めば、水王丸のところまで最短距離で行けるぞ。また、このマップ以外にも、宝箱が置いてある部屋などがある。宝箱は全部で4つ。だけど、水王丸の横にある5000両以外、たいしたものは入っていないのだ。

天外マメ知識3
各エリアのボスキャラとはこう戦おう

エリア5 ドーマン
花壁の術を使おう。ドーマンは攻撃の術をあまり使わないので、これで攻撃を封じ込むのだ。あとは、星寝や凍竜で動きを止めよう。

エリア6 ゴーヨック
ゴーヨックはお金が命だ。花壁を唱えてガードをし、盗みの技を使って、お金を全部取ってしまおう。通常攻撃では絶対倒せないぞ。

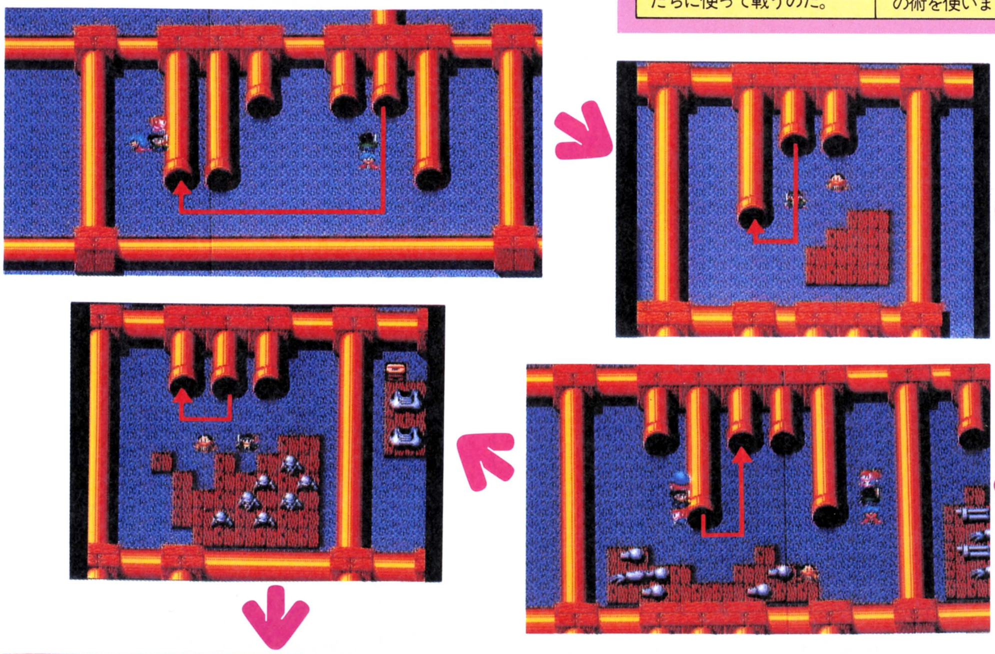
エリア7 ムテキオー
獄門島の中では唯一の武器"土偶ロボ"を使う。ムテキオーに星寝や凍竜は効かないから、花壁で相手の連続技を防いでおこう。

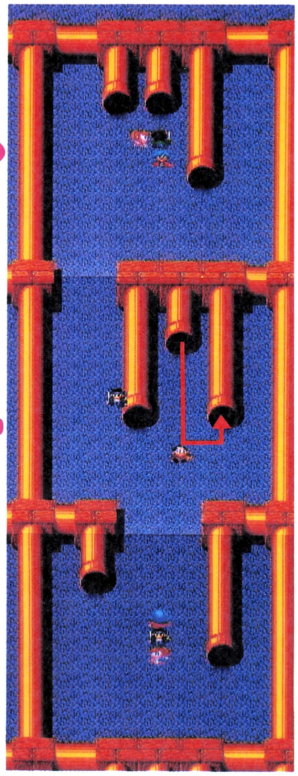
エリア6 タランチェ
タランチェにはあまり術が効かない。月寝の粉もすぐ効きめが切れる。そこで、花壁や火蛇などの術を自分たちに使って戦うのだ。

エリア7 カーミラ
術は息吹や火天のために残しておいて、ひたすら月寝の粉を使おう。カーミラを眠らせたあとで、それらの術を使いまくるのだ。

エリア8 クラーケン
クラーケンも凍竜のような術を使うぞ。だから先に凍竜を使い、そのあとは花壁や火蛇を使うのだ。星寝よりは、月寝の粉の方が効く。

水王丸への最短距離だ！

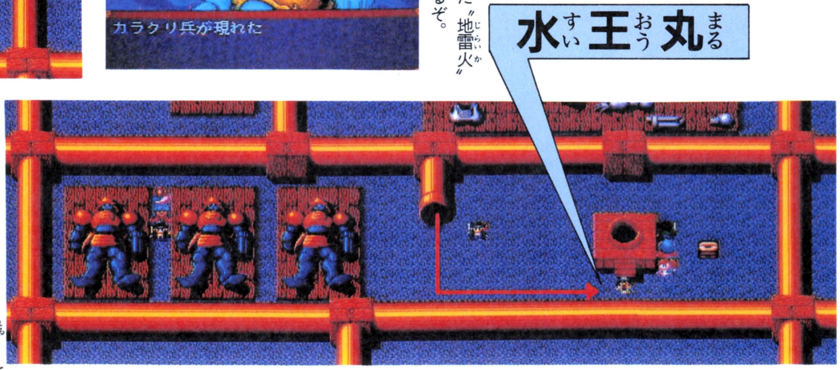






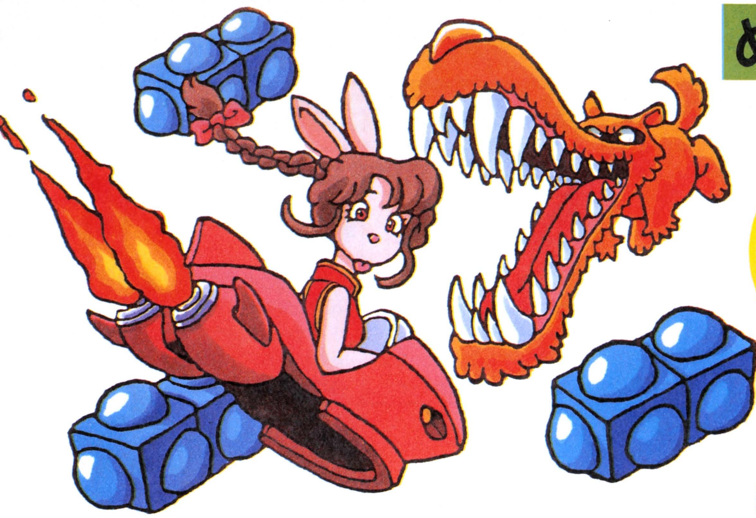


←ホテイ丸からもらった"地雷火"を使えば、一撃で倒せるぞ。





←邪神斎の息子、水王丸。こいつを倒せば、残りは2人だ。



めざせ！ クボタワールド

ORDYNE オーダイン

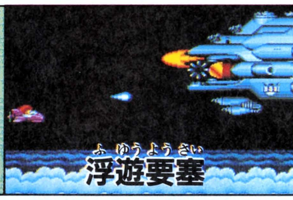
ナムコ／発売中／¥6,800

達人道場 その2

今月は最終面まで一気に突入だ！やっかいな敵やトラップが多いので、慎重に進んでいこう！

ボスキャラ復習編 こうして倒せ！

バイタリティーのカッコ内の数値は、ストックボンバーなどでショットパワーがアップしているときのもの。ちなみに、ストックボンバーの破壊力は4。

ラウンド	ボスキャラ	攻略法	バイタリティー 1P	バイタリティー 2P
1	 浮遊要塞	まず砲台をつぶしてから、敵のタテの座標よりやや先にズレた状態で、敵に合わせて動く。ストックボンバーがあるときは、砲台の弾をバリアが赤くなるまで吸収して、1発撃てばあとはラク。	32 (40)	48 (64)
			砲台：8	
2	 ファイアートータス	止まっている状態のときは、ショットとボムを撃ちまくろう。回転が始まると必ず左上に向かってくるので、攻撃のときは注意だ。回転中は、敵と点対称のポジションをとるようにして動くべし。	80 (120)	120 (160)
			ファイアー：1	
3	 パワーステーション	画面の天井にはりついて、マイキャラの頭をスコアの「万の位」に合わせる。ここでショットとボムを撃ちまくっていればいいが、ファイアーボールを撃ちもらさないように。気が抜けないところだ。	常に36（6つのホリゾンタルループ：各6）	
			ファイアーボール：1	
4	 R-4B	まずレーザー砲台を上から順につぶそう。あとは1面と同じ要領で弱点を狙う。 前方に向かってきたら、下をくぐって反対側に出よう。もたもたしてると、つぶされるぞ！	64 (80)	96 (128)
			砲台：8	
5	 クリスタルヘッド	ファイアーボムを2～3発使えば、それだけで終了。ジェリービーンズも併殺できて、一石二鳥だ。 ストックボンバーでいく場合は、ボスの前のトラの弾をうまく吸収。あとはロめがけて連射あるのみ！	64 (80)	96 (128)
			ジェリービーン：4	

2人でプレイすれば パワーも倍増

珍さん（2P）が一緒に出動すれば、プレイがグッと楽しくなるし、先へも進みやすくなる。

互いに別の武器で攻めたり、援護し合いながら進んだりもできるが、クリスタルの取り合いになったり、スクロールの引っぱり合いになることも。

また、2Pはお店や宝くじのメニューも違うぞ。



⬅珍さんしか買えないサブロック。だけどイマイチ使えない。



➡泊博士のバリアに入って、回転板に突入。こうすると弾には当たらないのだ。

ボスも楽勝っ



⬅泊博士は弱点を攻めて、珍さんは上で援護。これは早い！

行くぞクボタ！ 首を洗って待っていろ

ROUND 6 ボスキャラがゾロゾロのオンパレードなのだ

これまで登場したボスキャラが、少し攻撃パターンを変えて登場するぞ。今までの攻略にさらに応用をきかせていかないと、逆に返り討ちにあってしまう。

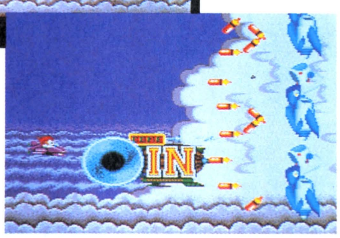
最初に浮遊要塞が画面の下、そして上を通過していくが、こいつにはかまわないこと。ストックボンバーのある人は、弾を吸収してバリアを赤くしておき、ファイアートータスに備えよう。

ドリームカンパニーがそのあと登場するが、ボスで楽をしたいなら、現金より武器を狙うのがいいね。

空中ＩＮは敵の攻撃からの回避にうまく利用すべし。



⬅1編隊全滅させると、5000クリスタル。これはちょっとしたボーナスチャンスだ。



➡マイクの手前のシーン。誘導弾を引きつけてから空中ＩＮへ逃げこめ。

1 ファイアートータス

パターンは2面のボスとほとんど同じ。しいていえば、動きや弾が少し速くなっている。

やっつけたときの残がいを拾うと、1000点ボーナス（逆さになっていると5000点。回転中を狙え！）。



バイタリティー	
1P	96 (120)
2P	144 (192)

2 パワーステーション

こいつも3面のときと同じく、天井にはりついて連射していればOK。ただしヨコ座標は、スコアの「10の位」にマイキャラの頭を合わせる。

クラウドトータスでの点かせぎはオイシイ!?



バイタリティー 36（6つのホリゾンタルループ＝各6）

3 クリスタルヘッド

なんと頭が上下に動くという、凶悪バージョンの攻撃パターンだ。

ジェリービーンズを画面中に出させないよう、口にひっついて連射！

余談だけど、アーケード版はここでR－4Bが出た（楽だったなあ）。



バイタリティー	
1P	64 (80)
2P	96 (128)

空中IN その場の勢いで!?

1回め

残機がたくさんあるにこしたことはないので、迷わずマイシップを購入しよう（お金があったらの話だけど）。ストックボンバーはあとでもっと安く買えるし、当面は出番がないので、ここでは手を出す必要はない。

3ウェイ	40000	△
マイシップ	99800	◎
ストックボンバー	80000	△

2回め

マイク対策ということで、ファイアーボムがベスト。数に余裕があるので、その前の戦闘機に使って、クリスタルを稼ぐのもいいだろうね。

ここでストックボンバーを買ってしまうと、マイクで苦戦する。7面の最初は一見楽そうだけど。

ストックボンバー	70000	△
ファイアーボム	45000	◎
ホーミングミサイル	35000	△

ボス マイク ファイアーボムでの速攻が絶対オススメ！

バイタリティー			
1P	128(160)	2P	192(256)

攻撃の激しさは、さすがに6面のボスといった感じ。本体の周りをバリアボールが回転してガードしているので、まずこいつを破壊しなければならない。

まず、上下に動きながらミサイルを発射してくるが、これは画面の天井にいれば当たらないので大丈夫。問題はそのあとの8方向レーザーだ。本体を中心に左回りに発射してくるので、画面の左端で待って、先を読んで見切ってかわそう。

でもファイアーボムの速攻が最善策！



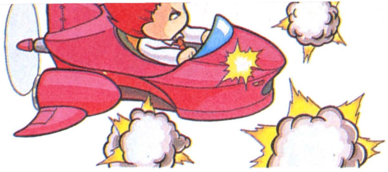
⬅ミサイルは敵に合わせて、上下に動くだけでもかわせる。



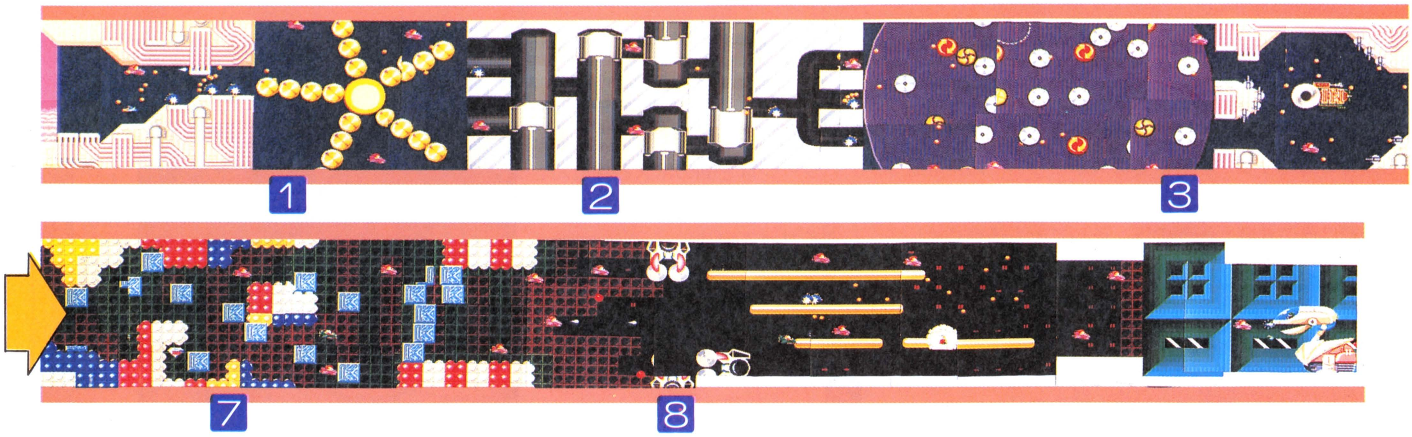
➡あまりチョロチョロ動くと、かえって危険！



⬆出会いがしらにファイアーボム投下！ やはりこれにまさる必勝法はないだろうね。



ROUND 7 連射よりもコント



トラップの間をぬって敵の攻撃が！

いよいよ最終面「クボタワールド」へやってきたぞ。見た目は楽しいが、やってみると地獄のシカケが続く面だ。

右にズラーッとトラップを紹介したけど、どれもほとんどタイミングがすべてといっていい。かなりシビアな操作が必要な部分もあるし、ためらっているとスクロールに押されて墓穴を掘ってしまう。思い切りがカンジン。「撃たなければならない」シーンは、ケーブシャークとハッチの複合攻撃のところぐらい。画面の下のほうで、ハッチと抱き合わせにしてやっつけるのが理想だろう。とにかく死ぬ気で連射しないとホント死ぬぞ(?)。うまくケーブシャークを誘導しながらやっつけよう。

また、この面でやっかいなのはトラとピョン2だ。撃ち残すとつけ上がって追ってくるので、画面上に残さないようにしたい。ピョン2のジャンプを見切るのも重要！

空中IN 安全策だったらストックボンバー！

敵の攻撃からの防御策を考えると、ストックボンバーが妥当だろう。敵陣強行突破策なら、その他の武器でもいい。ただし5発しかないので、使うポイントをよく考えて。

ストックボンバー	70000	◎
ファイアーボム	45000	○
ホーミングミサイル	35000	△

1 タイミングで1UP！

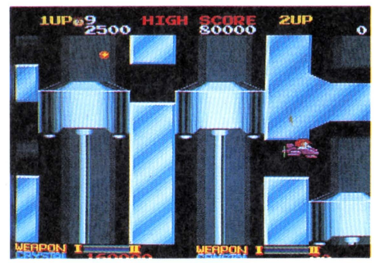


➡入口のバーが下りたら、そこをスッと抜けて上へ！



➡ギリギリで1UPが取れる。あとは成り行きまかせ。

2 狭いスキ間へ入りこめ



➡シリンダーが引っこんでいるスキに、スイスイと抜けよう！



➡出口にはトラが待っている。先手必勝で撃破！

3 むやみに撃つとパニック



➡なるべく弾をよけることに集中。画面の中央部にいよう。



➡敵弾を引きつけて、空中INに逃げこめ！

4 とにかく撃つしかない！



➡かたいヤツばかりのシーンだ。連射と誘導がカギ！



➡フロアスレスレのところをスッと通過。上下どちらでもOK。

ロールが命！　トラップ続きの遊園地!?

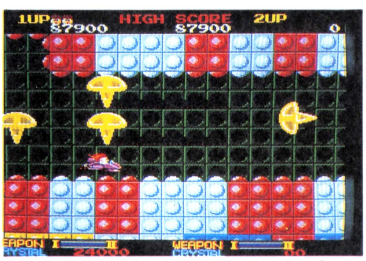


4　5　6

5 ホイールを抜けよう

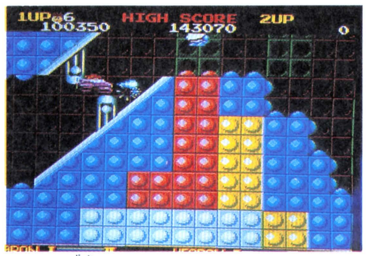


⬆タイミングが勝負。上を向いているスキに、さっとくぐろう。上を通ったほうが楽かな？

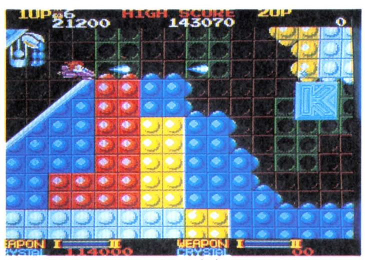


⬆バリアをはがされる確率がかなり高い場所だ。ないほうが緊張しないですむという話も……。

6 ピョン^{2}がジャマ！



⬆ピョン^{2}のジャンプするスキをうかがって、その下を一気にくぐり、向こう側へ出る！



⬆こいつは、そのあとで始末すればいいのだ。あわてると死が待っている。

大ボス　激しい攻撃で迫るクボタマシーン

バイタリティー			
1P	80(100)	2P	144(160)

パターン1

➡ピョン^{2}を吐き出し、自分もピョンピョンはねて迫ってくる。画面の右下に入って、そこから下を抜けて左へ出よう。



パターン2



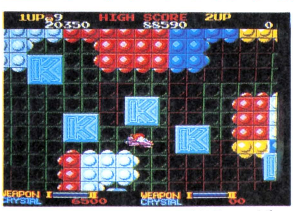
⬅丸ノコがジグザグに飛んでくる。ここでは左下が安全地帯だ。ここで待ってやり過ごせ。

パターン3

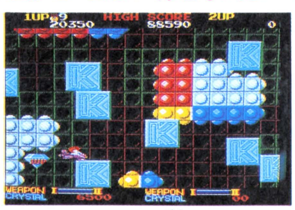


⬆誘導弾を吐き出す。コックピットにはりついて、連射して攻めまくるのだ。

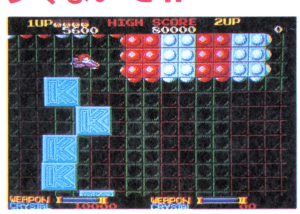
7 クボタブロックは動きをよく見ればコワくないぞ!!



⬆ブロックはどれも規則正しく動いている。よーく観察して、タイミングよく抜けよう。



⬆おっと、こんな場所にも1UP！けっして難しいところではないので、落ちついて取りにいこう。



⬆天井か床のどちらかに、はりつくようにしていけば、わりと楽に進むことができる。

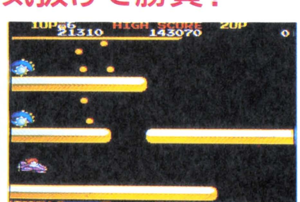
8 最後の難関「ピッチングマシーン」は一気抜けで勝負！



⬆スクロールのギリギリまでねばって、一気に抜けるのが基本だ。まだまだまだ……よしっ！



⬆サーッと抜けて向こう側へ！下を通ったほうが、やられる確率は低いのだ。

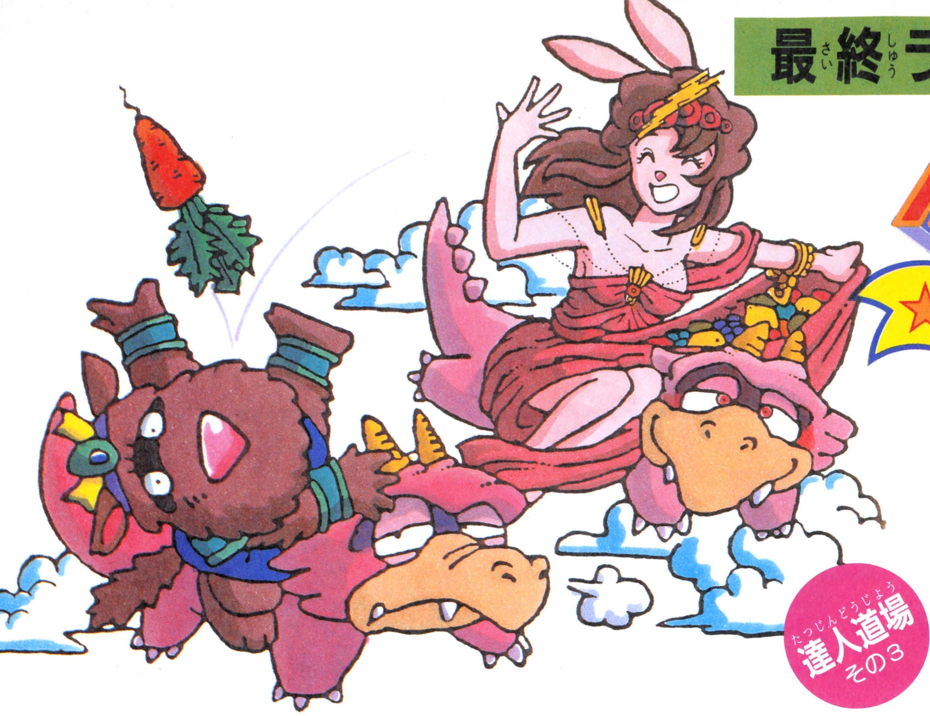


⬆あとはラストまで何もしなくていいのである。トラがしつこく追ってくるけど、カンケーないね！

そして大勝利！



⬆やっとクボタを倒し、香奈ちゃん救出。このあとエンディングだ。



最終ラウンドまで徹底攻略

WONDER BOY Ⅲ MONSTER LAIR モンスター・レアー

ハドソン／発売中／¥5,800(CD−ROM)

外見とは裏腹に、意外にハードなこのゲーム。今月はラウンド7から最終ラウンドまでの紹介&ボスの攻略法だ。

達人道場 その3

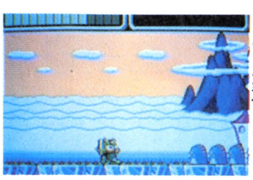
ラウンド7から攻略開始だ！

ROUND 7 ツルツル滑る雪原ステージ！

ラウンド7のアクションエリアは、雪原ステージ。地面が凍っていて、止まろうとしても進行方向に4キャラ分横滑りしてしまうので注意が必要だ。最初のうちは感覚がつかめないかもしれないけど、ステージの構成(トラップ)や敵キャラの動きなどは、それほど複雑じゃないから、操作に慣れれば意外と楽にクリアできるステージなのだ。



⬆ジャンプ台に初挑戦！タイミングをしっかりと。



⬅いきなり地面が滑るので注意しよう。



⬅着地後も滑るから、敵の位置に注意。

ボス アイスラリーゴ

氷の塊は撃たずにかわせ

このボスは通常弾のほかに氷の塊で攻撃してくる。この氷の塊は弾を当てると大きくなり(もちろん破壊も可能)、当たると1ミスになる。だから氷の塊は攻撃せずに、ボスのみを攻撃しよう。

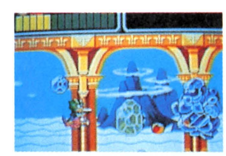
ザコキャラ



⬆波打ちながら突っ込んでくるのだ。



⬆こいつがアイスラリーゴだ！



⬅氷の塊に弾を当ててしまうと……。



➡ドンドン大きくなっちゃうのだ。

裏技的小技 疑似2人プレイで攻撃力が2倍！

この技は多人数プレイ用のタップがないとできないのだ(要するに2プレイが普通にできないとダメ)。

まずプレイヤー選択画面で2プレイを選び、ゲームをスタートさせる。ゲームが始まったらポーズ、マルチタップを抜いてコントローラーを直接差し込む。ポーズを解除し、画面の端を利用してキャラを重ねれば、当然攻撃力は2倍に！





⬆フードを1Pが独り占めして2Pは死んでしまうのだ。

⬅攻撃力が2倍はいいんだけれど、ピッタリ重ねると…。



⬆重ねていると1Pだけパワーアップ。

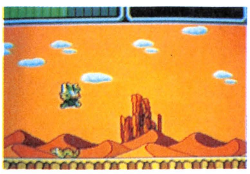


⬅うまくずらせば、こんなこともできるぞ。

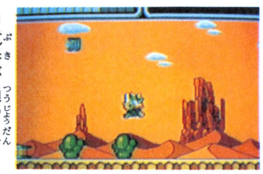
ROUND 8 ジャンプ台が連続するテキサスステージ！

連続して設置してあるジャンプ台。パワーアップしないと弾が当たらないヘビ。急降下で体当たりしてくるハゲタカ……。

このラウンド8のアクションエリアは、いきなりハイレベルに設定されているので、ここでやられる人も多いだろう。このステージの攻略のコツは、できるだけスパイラルなどのパワーアップを維持すること、常に頭上をあけ、ジャンプでよけられるようにすることぐらいで、あとは慣れしかないのだ。



←武器が通常弾なら飛び越すしかない。



←サボテンもジャンプ台で飛び越せ！

ボス サボテリア

小サボテンの動きに注意せよ

小サボテンはプレイヤーの動きをトレースして伸ばされるので、逃げ道を考えながら移動しないと、すぐに追いつかれるぞ。あと、攻撃できるタイミングが難しいから、強力なパワーアップがほしいね。

ザコキャラ



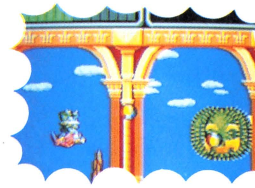
↑右端までいったらナナメに戻る。



←こうなったら、もう死んじゃう。



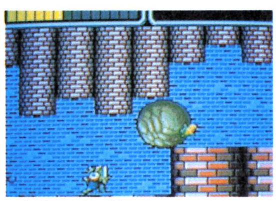
→こうなるように誘導できればベスト。



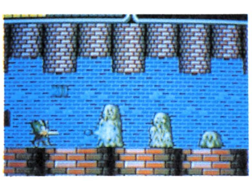
↑笑いながら弾を撃つサボテリア。

ROUND 9 トラップが満載された迷宮ステージ！

落ちる床や大きな岩など、迷宮探索の雰囲気をもつこのステージは、さながらアクション映画を見ている気分だ。しかし、ここにあるトラップは今までにもあったモノばかりだから、おちついていればそれほど難しくはないよ。



↑巨大な岩が前から！ タイミングを計ってジャンプでかわすのだ。



←こんなヤツが続々と出現するのだ。



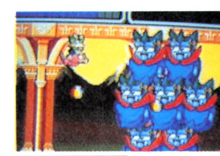
←こうなったときにはジャンプを連打！

ボス ドランケン

マントを開いたときが勝負だ

攻撃パターンは、分身→通常弾で攻撃→分身解除→マントを開く→デカコーモリで攻撃、を繰り返す。

ただし、ダメージを与えられるのは、マントを開いて弱点の心臓を見せたときだけなのだ。

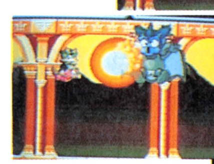


←いきなり分身の術には驚いた。

ザコキャラ



↑弾も当たりやすいけど体当たりも。



↑このときだけダメージを与えられるのだ。



↓デカコーモリは弾2発で倒せる。

ROUND 10 ビックリマンワールドのようなステージ！

同じワンダーボーイシリーズの『ビックリマンワールド』の敵キャラが出現するぞ。キノコのお化けは倒されたときに、弾を山なりに撃ってくるし、ヘビは襲いかかるしで、意外と気が抜けない。ステージ後半に出現するウシは、プレイヤーを飛び越そうとするので、ジャンプでよけると逆に体当たりをくらうぞ。



←キノコとヘビの共同攻撃！



↑パワーアップしないとこの位置から撃っても弾が当たらないぞ。



→ウシはその位置で止まっていれば大丈夫だ。

ボス マシュロット

スロットマシーンで運試し！

まずマシュロットの体に弾を撃ち込む。すると画面右下で止まりスロットマシーンが回転を始める。攻撃(?)のパターンは出た絵柄によって決まり、チェリーはキウイを3個出し、ドクロは弾を3発出す。そして、ハートは弱点である心臓を出す。この心臓を攻撃すればいいのだが、運が悪いと全然出さなかったりするので大変なのだ。

ザコキャラ



↑波打ちながら弾を撃ちまくるぞ。



←キウイを取ってHPの回復だ。



←ラッキー。3つともハートだぜ。

ROUND 11 本格的に難しくなってきたぞ！

雰囲気はラウンド1に似ているのだが、敵キャラの数、トラップの数などがケタ違いに多くなっていて難しい。とくに落ちる床のトラップの数がやたらと増えているので、着地してもとりあえずその場でジャンプを繰り返すクセをつけておく方がいい。さらにジャンプ台の数も増えて、ジャンプ台からジャンプ台へと次々と飛び移るようなところまであるのだ。タイミングが難しいから慎重にジャンプしよう。



⬆上へ上へと動いているためにタイミングがつかみにくい。



⬅敵キャラの数がハンパじゃないぞ！

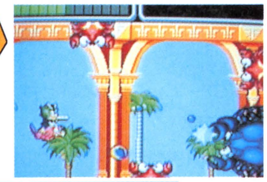


⬅ジャンプ台の連続。敵キャラの動きに注意。



⬅敵キャラの複合攻撃がすごいのだ。

ボス タランバー



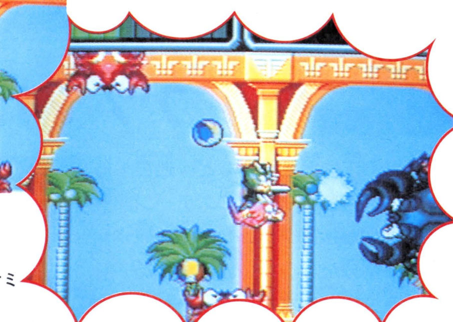
⬆上下に次々とコガニを生み出していくタランバー。



⬆コガニは、ある程度まで画面の上下を進むと自爆して弾を撃ってくる。



⬆いきなり体当たりを仕掛けてくるから用心しよう。



➡タランバーの弱点は、巨大なハサミに守られた目だ！

ザコキャラ



➡縦一列になって現れて、重なり合いながら突っ込んでくる。

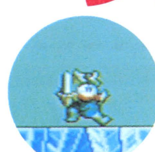
ザコのカニに気を取られるな！

このラウンドのボス・タランバーの攻撃は、画面の右端を上下し、コガニを次々と生み出しながら、体当たりを仕掛けてくる。

体当たりよりは、コガニの撃ってくる弾に当たる方がいい。腕に自信がなければ、弾は無視しよう。

ROUND 12 さらに難しくなった雪原ステージ！

ラウンド7と同じ雪原のステージだが、敵キャラの出現数がかなり増えている。慣れるまで操作の難しい雪原ステージだけに、敵の数が増えるとケタ違いに難しくなるぞ。まあ、トラップはそれほど難しいものはないので、敵キャラにさえ気をつけていれば大丈夫。このステージで気をつけたいのは、滑って敵キャラに体当たりしないようにすることだ。横滑りする4キャラ分の距離を忘れるな。



⬆雪原ステージは4キャラ分滑るぞ。



➡この氷まいまいの数。どこに着地すればいいの？



⬆パワーアップをよく選ばないとクリアは難しいぞ。



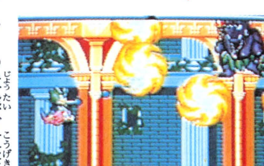
⬅ワニと雪ダルマの複合攻撃。通常弾だと大変だ。

炎のバリアをかわして連射だ！

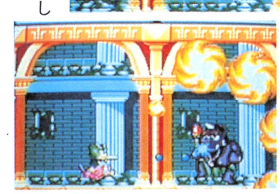
このラウンドのボス・デモンドランの炎はバリアの効果もあり、いくら弾を撃ってもデモンドランには当たらない。ただし炎は、ある一定時間デモンドランの周りを回った後、右端からスクロールアウトして左端に出現する。炎が周りを回っていないときにしか、デモンドランにダメージを与えることはできないから、炎が移動するのを待ってから攻撃しよう。



⬆デモンドランの炎はバリアになり弾を受けつけないぞ。

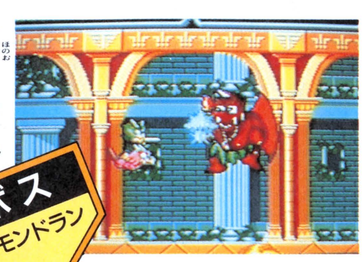


➡この状態で攻撃してもムダだよ。



⬅炎のバリアがなくなったときがチャンス。

ボス デモンドラン

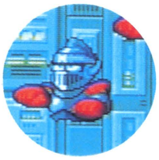


➡炎さえなければ意外と弱いのだ。

ザコキャラ



➡煙の中から3匹1組で出現し、まっすぐ突進してくる。



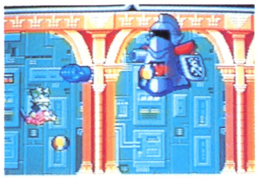
ザコキャラ

⬅このデカイヤツが、波打ちながら突っ込んでくるのだ。

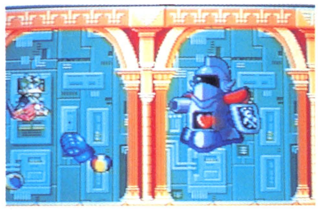
追尾してくるロケットパンチに注意！

よけてもよけてもプレイヤーを追いかけてくるロケットパンチを、発射するヨロインキング。コイツの攻撃は、弾を大量にばらまくことと、このロケットパンチ。ロケットパンチはそんなに速くないから、けっこうよけられるよ。

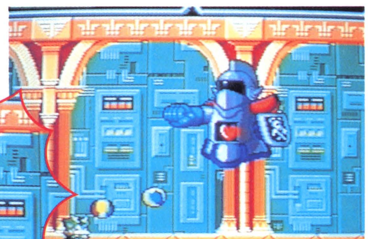
ボス ヨロインキング



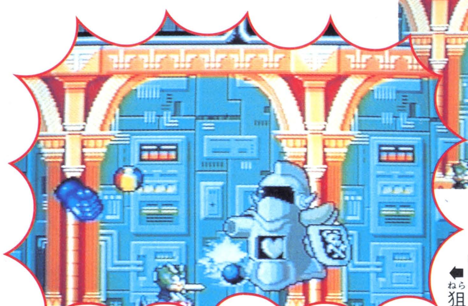
⬆これがヨロインキングの必殺技"ロケットパンチ"！



⬆スピードがないためよけられるのだが、いつまでも追いかけてくるぞ。



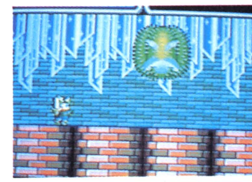
⬆弾も画面を埋め尽くすほど撃ってくるから当たらないようにね。



⬅弱点は心臓。あまり動かないから狙うのはラクだけど……。

13 ROUND サボテリアが出現する難ステージ！

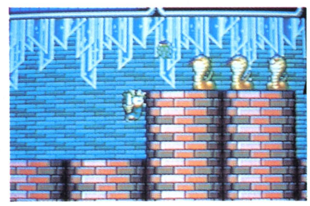
ここのアクションエリアでは、ラウンド8のボス・サボテリアが出現するのだ。ラウンド8のときのように伸びてきて体当たりしたり、弾を撃ってきたりはしないが、踏みつぶそうとしてくる。通常弾だと倒すのは難しい。パワーアップしていない場合は、無理に倒そうとしないで、逃げた方がいいと思うよ。



⬅いきなりラウンド8のボス・サボテリアが。



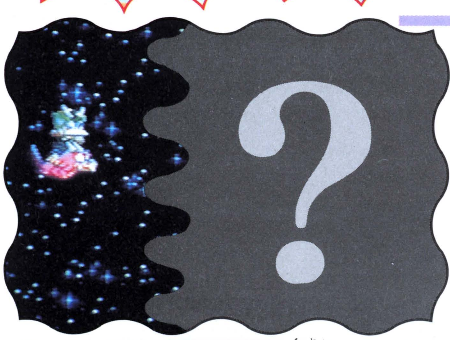
➡動く床がこんなに小さくちゃ飛び移るのが大変。



⬆ジャンプしてぶらさがり、はいあがる。ここを攻撃されたら……。



⬆サボテリアとボヨボヨの複合攻撃をかわすのは大変だぞ。



真の敵はハイパーリューンじゃない！

ついに最後のボスとの戦いの場、宇宙へとやってきた。ハイパーリューンは口から巨大な炎を吐いて攻撃してくるし、ハイパーリューンに乗るレオに似た少年は竜巻を投げてくる。ハイパーリューンの弱点は頭なので、この複合攻撃のために弱点を狙いにくい。しかし、うまく頭を狙えれば、あっけなく倒すことができるのだ。すると、レオの真の敵が出現するぞ！

⬆最後のボスは最後の楽しみにとっておこう。



⬆上に乗っている少年はレオにそっくりだ。

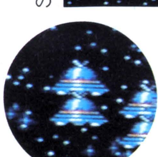


➡ハイパーリューンの炎攻撃は強烈だぞ！



⬅ハイパーリューンを倒すと……。

ボス ？

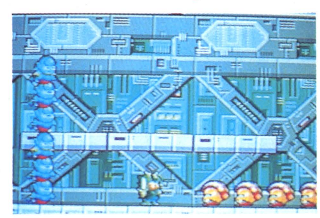


ザコキャラ

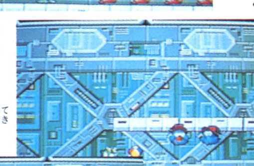
⬅このＵＦＯはワープのあと、波打ちながら突っ込んでくる。

14 ROUND ラストを飾るメカニカルステージ

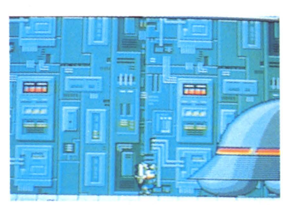
最終ラウンドのアクションエリアは、機械っぽい背景のステージ。まるで、何かの基地みたいだぞ。出現する敵キャラは、プチデビルとキノコぐらいだから、慎重にプレイすればなんとかなるぞ。



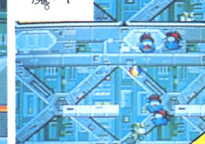
⬅敵キャラはこの2種類ぐらいしかいないぞ。



➡いきなり敵キャラになる悪魔。



⬆ラストステージへはＵＦＯで。



⬅悪魔はいきなり弾を撃つのだ。

キミは感動のエンディングを見ることができるか！

☆書きおろしオリジナルストーリー

FAR EAST OF EDEN

天外魔境

「ざけんじゃねえよ！ ごちゃごちゃと!!」
やっとこさたどりついた富士山で、気持ちよく見物していたら、頂上からすべって、まっさかさまだ。落ちたところは、なにやら、あやしい地下宮殿。超古代の遺跡らしい……。
ところが、ここも大門教がウジャウジャだ。



絵師／辻野寅次郎
原作／P・H・チャダ
翻訳／広井王子

第8章 富士霊山血煙の旅 再び大門教の逆襲が!!

やっとそろった火の勇者3人！
戦いの果てに明日はあるのか…

「富士山見物なんて、誰が言いだしたんだ」自来也が口をとがらせた。

「自来也！」

と、綱手が指さした。大蛇丸も、それに大きくうなずいた。

「おまえらだって、喜んだんだぞ！」

自来也は、全員の責任にしようとする。

「どうすんのよ〜っ」綱手がグズグズ。

「富士山の地下に、こんな宮殿があったなんて知らなかった…」

そう言いつつ、大蛇丸はあたりを見まわした。

富士山の頂上で、絶景かなと見物をしていたら、3人はポッカリあいた穴に落ちて、どうも富士山中深く落下したのだった。そこには、地下宮殿の遺跡があった。誰が、いつつくったものかはわからないが……。

その地下宮殿はなんとも広い。まるで、ひとつの都市のようでもあった。

「でかいな……」自来也がつぶやく。

「神殿のようでもあるが……」大蛇丸が言った。

「誰か、住んでいたんでしょう？」と言いながら、綱手は目をパチクリとさせている。

「もしかしたら……うんと古い民……このジパングをつくった者たちとか……」と、大蛇丸。

「そんな話、聞いたこともねぇぜ」

そう言って自来也はカラカラ笑いとばした。

するとそのとき！　突然キラッと閃光が走る。

「てぇーい！」

その光に気づいた自来也が、剣をぬいた。同時に大蛇丸も、低く剣を走らせる。

「大門教か！」自来也が叫んだ。

キィーン！　自来也は、相手の剣をはじいた。大門教が放った忍者たちが、自来也たちに襲いかかってきたのだ。

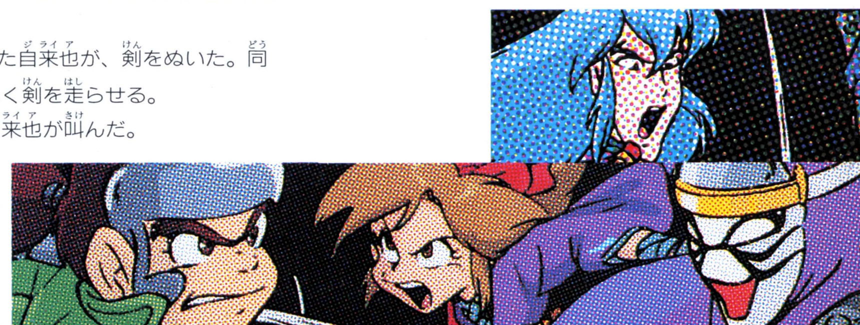
「じゃかぁしいや!!」自来也がほえる！

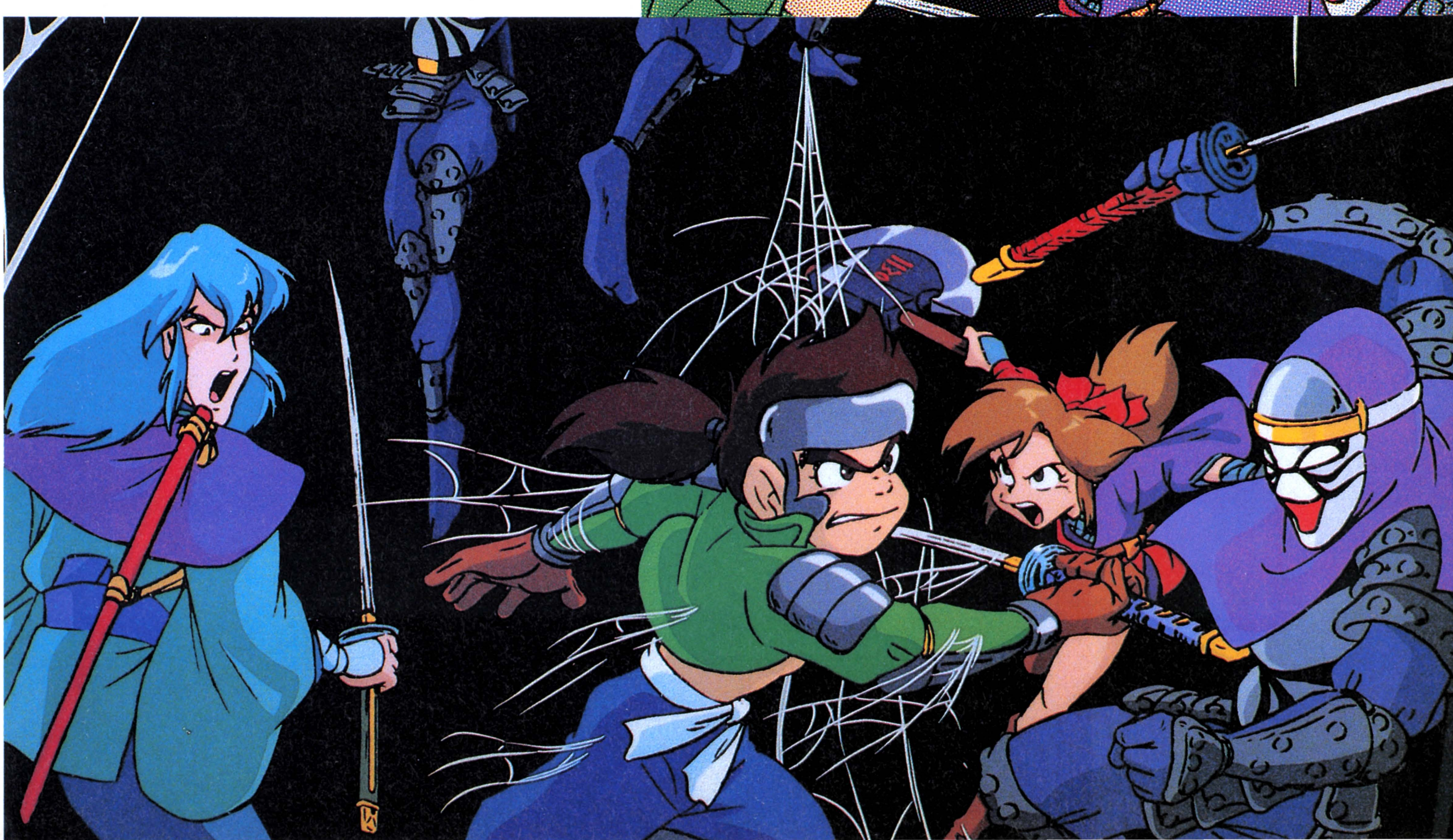
「もう！　ムカつくんだよね！」

綱手もかなり、頭にきていた。

3人は忍者たちをバッタバッタと斬っていく。

自来也たちの経験値は、これまでの戦いで、大幅にアップしていた。忍者たちが、どんなに束になってもかなう相手ではなかったのだ。

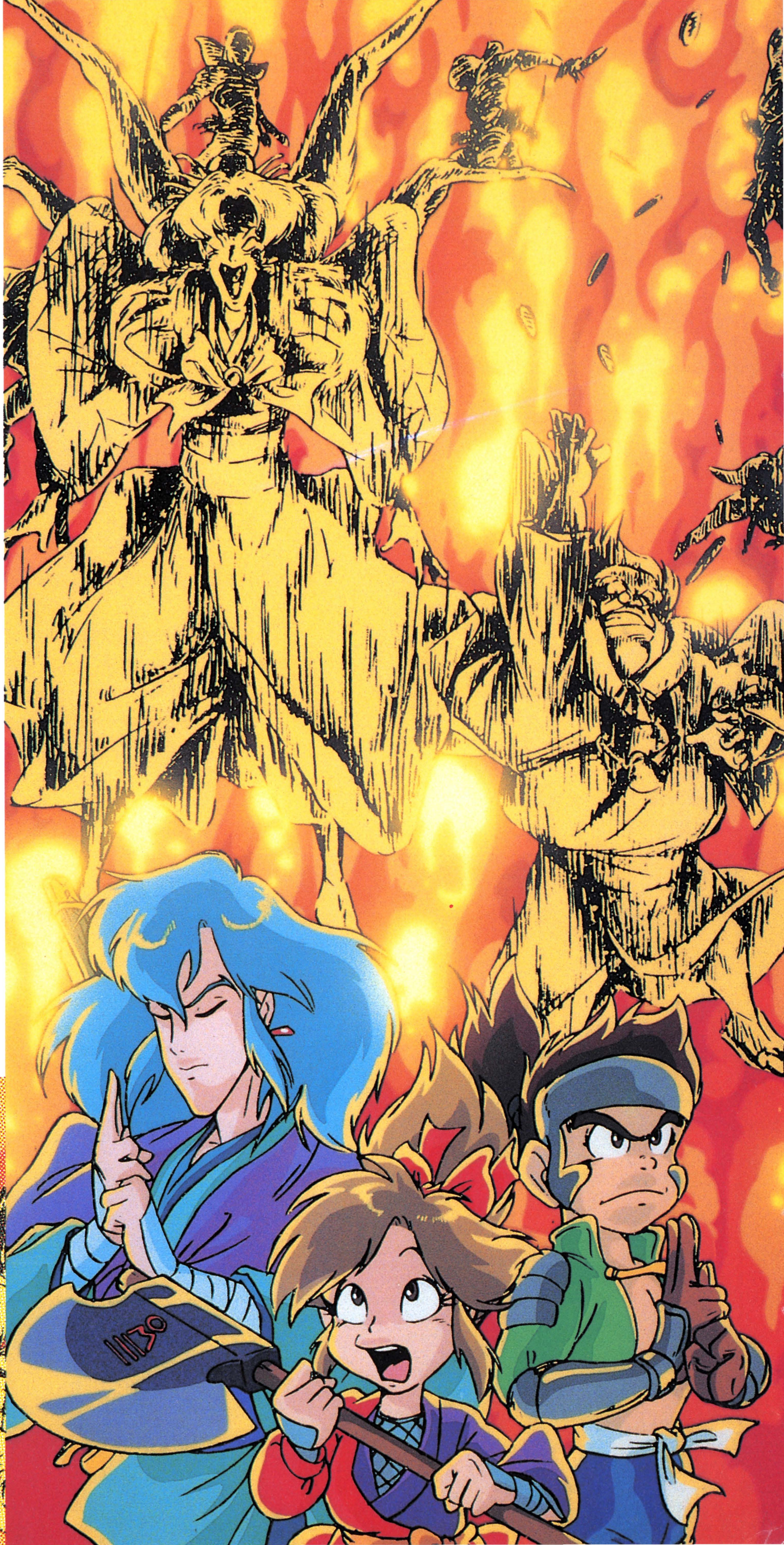




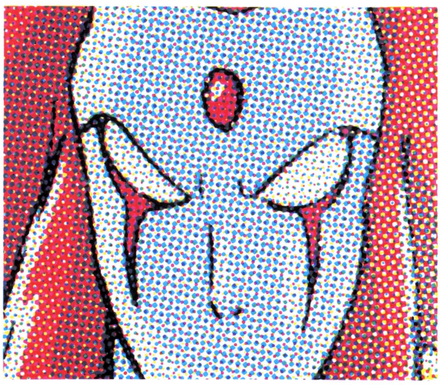
強烈！　火の一族の忍法!!
不敵に笑う、邪神斎……

「わたしが相手だよ！」ヒステリックな声とともに現われたのは、大門教の糸姫だった。
「こんばんは、わても、お相手させてもらいまひょか……どうだす？　もうかりまっか？」
　と、この変なヤツは、商人怪人南蛮屋だ。
「変なヤツばっかりだぜ……」と、自来也。
「油断するな……」
　大蛇丸の目が、キッとつり上がった。
「くぇーっ！」と叫んだ糸姫の体から、無数の細い糸がのびて、自来也にからみついた。
「う、うわーっ！」自来也は一瞬にして、身動きができなくなった。
「てぇーい！」綱手が、ブルンブルンと大オノを振った。すると、その震動で糸が切れていく。サッと動いた大蛇丸が「凍竜！」と印を結んだ。
「ふふふふふ……」と不気味に南蛮屋が笑った。
「えっ……!?」大蛇丸が驚いた。
　そうなのだ。大蛇丸の術が、この南蛮屋にはまったくきかないのだ。
「ま……まさか……」と、大蛇丸の顔にあせりの色が浮かぶ。剣も術も、いままで破られたことのない彼だった。
「こざかしいでんな…」ニヤリと南蛮屋が笑う。
「わては、大門教のゴーヨックってもんだす。よろしゅう頼んますわ」
　と言ったかと思うと、サッと右手をのばした。そして、その指先から紫の光を出し、南蛮屋ことゴーヨックは、大蛇丸を襲った。しかし、
「盗む！」と横から、自来也が叫ぶ。
「う……どひぇ〜っ！」ゴーヨックは、青くなった。ゴーヨックにとって、お金を盗まれることは、命をとられるのも同然なのだ。





「いくぞ！　自来也」と大蛇丸。
「おーっ」と、自来也が答えて印を結んだ。
「花壁！」大蛇丸が自来也を守った。
「神炎！」自来也が、糸姫に必殺の術を放つ！
「ギェ〜ッ！」燃えていく糸姫の絶叫だ。
「盗む！」自来也が続けてゴーヨックに向かって術を放ち、とうとう金を全部とってしまった。
「や……やめてくだせぇ〜」みるみる衰弱して、息もたえだえのゴーヨック。
　火の勇者３人による、みごとな連携プレイがしだいに確立していくのだった。
「これで大門教を倒し、江戸を救えるんだね！」
　と、綱手がニコッと笑った。



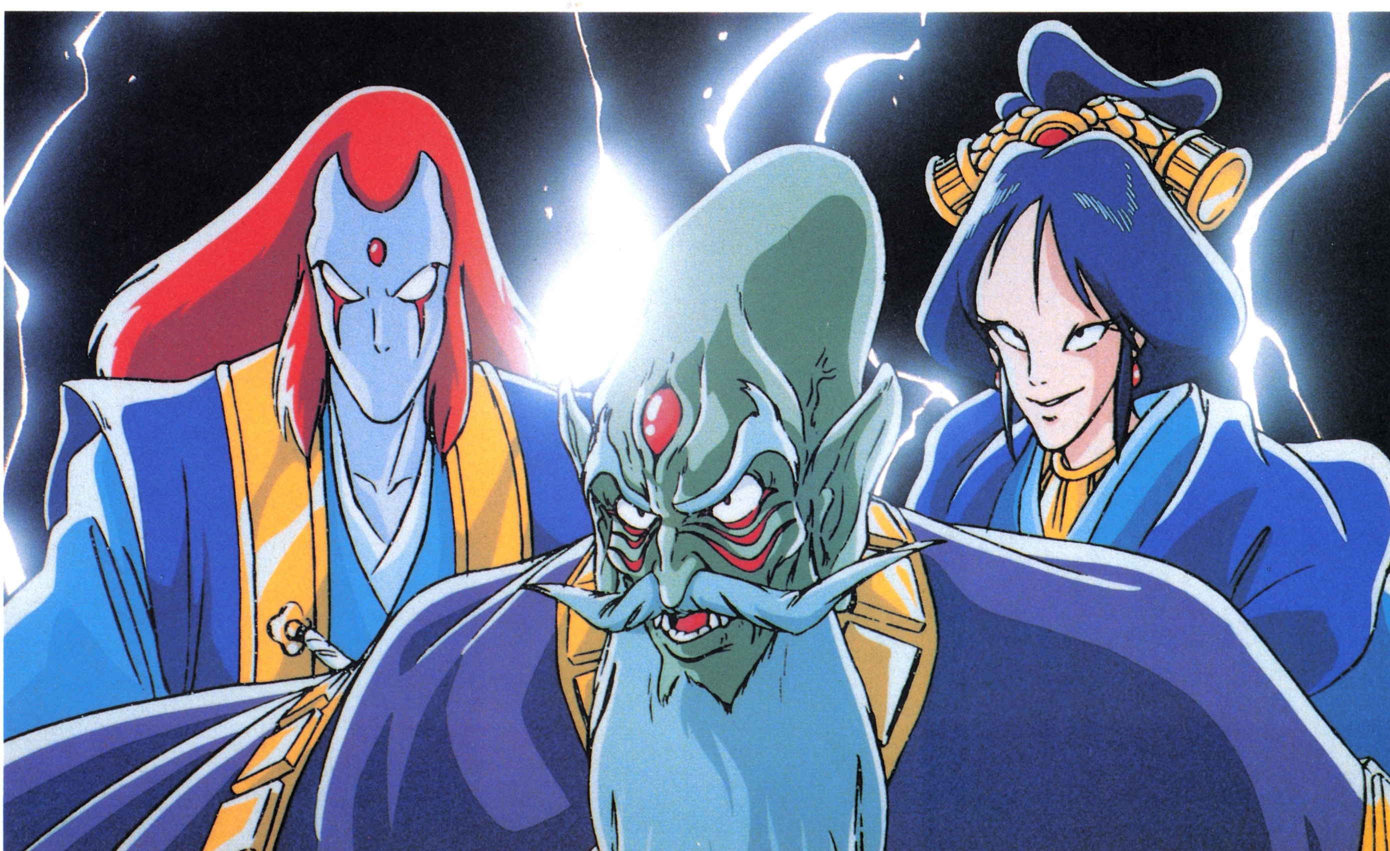
「ふざけるなよ…」どこからか冷たい声がした。
「ふふふ…甘いのう」今度はしわがれた低い声。
「やれるものか！」と、次は女の声だ。
「な……何者だ!!」
　不気味な声に、自来也が叫んだ。
「幻王丸だ……」冷たい声が言った。



「わしが邪神斎じゃ……」と、しわがれた声。
「その娘、夜叉姫なり！」女の声はそう言った。
「このヤロー！　ふざけんなよ！」
　自来也があたりをキョロキョロと見わたした。声はすれども、姿は見えず……。
「出てこーい！」自来也の頭に、カーッと血が逆流していた。

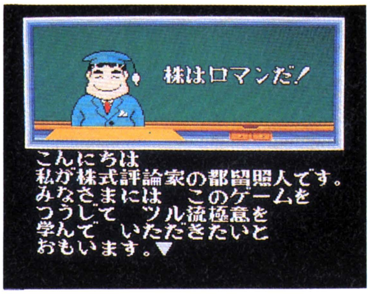


「ふふふ……いずれ、会おうかのう……火の勇者の力………見てみたい。江戸で待つぞ……自来也よ……フフフフフ……」
　邪神斎は、まるで自来也たちをからかっているかのように、不気味な笑い声を響かせた。
「邪神斎！　おれと勝負しろ!!」
　自来也は完全にプッツンしていた。
「落ちつけ、自来也」大蛇丸が、自来也の背に手を置いて、
「幻聴だ……やつらの術だぞ！」
　自来也はハッとして、自分をとりもどした。
「ゆっくりとのう……地獄が待っておる……」
　邪神斎の声が、地下宮殿にこだました。

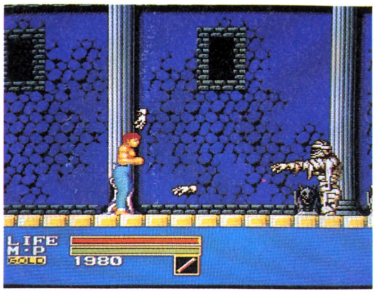


新作ソフトお毒味チャート

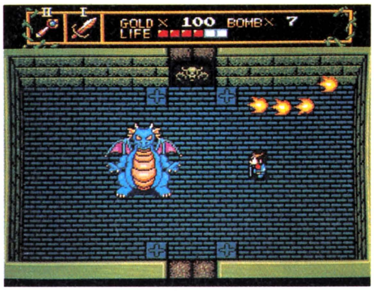
ゲーム情報誌の必須アイテム「クロスレビュー」。評論家ともどもこのコーナーをぜひごひいきに！

ゲーム名 ／ 評論家	スーパーアルバトロス	都留照人の実戦株式倍バイゲーム
	 日本テレネット CD ROM 9月14日発売／¥6,780	 インテック 11月上旬予定／¥9,800
極辛代表 岩崎啓真  『イース』の開発はついにバランス取りに突入し、後はデバッグを残すのみ。しかし、ゲームを完成に近付けていくときに、一番つらいのは、この時期なのだ。	ゴルフゲームとして平均以上のデキであることは間違いない。が、このゲームの真の価値は、そんなありきたりのゲームではなく、超越のシナリオと驚異のビジュアルによって展開される爆笑ドラマモードに尽きる。これは一見の価値があるぜ！ ★★★★★★★☆☆☆	株はやらないので、株の値の動きがどうこうというのはわからない。ただ、ゲームとして発売するからには、現実の株の動きを再現するのもいいが、もう少しゲームの要素を強くしてもよかったのではないか？今のままでは、ゲームの要素が少なすぎる。 ★★★★★☆☆☆☆☆
中辛代表 ウォルフ中村  私が本誌で真っ先に見るのは「ゲームの達人」の扉イラスト。前号の中井ミポリンはかわいかった。おっと、平成核融合コミックも大好きです(笑)。	CDロムならではのホール数、ドラマ仕立てのマッチプレイ、そして新システムによるショット方法と、オリジナリティ豊か。しかしボールの飛び方や、グリーン上での転がり方に疑問が残る。ゴルフゲームなんだから、もっと爽快感が欲しかったなぁ。 ★★★★★☆☆☆☆☆	株のことを何も知らなくても、遊んでいるうちに、なんとなくわかった気になっちゃう……、これはそんなゲームだ。1プレイにかかる時間がわりと短めなので、手軽に何度でも遊べるのがいいね。それにしても社長クラスをクリアするのは難しいぜっ。 ★★★★★★☆☆☆☆
甘口代表 小野泉  今年こそはスポーツの秋にしようと思ってはみたけれど、やはり食欲の秋になってしまいました。体重計に乗るのがコワイよお。ぐっすん。	他のゲームにくらべて、操作性はシンプル…というよりラクになっているの。熱血スポ根ドラマ(?)も楽しめちゃうし、トレーニングモードでは優子ちゃんが応援してくれちゃうから、初心者からいわゆるオ〇クまで熱中できちゃいそう。 ★★★★★★★☆☆☆	株のシミュレーションなの。ライトな感覚でとっつきやすいよ。だけど内容はかなり本格的だから株のことをよく知らないとツライ。大人なら楽しめると思うけどね。グラフィックとゲーム展開が地味で単調なのがちょっと残念だわ。 ★★★★★★★☆☆☆
辛口代表 山崎拓  マンションの契約期限がそろそろ切れる。狭いワンルームから広い部屋へ引っ越したいんだけど、元手がない。足の踏み場が1㎡未満だもんなあ……。	メインゲーム画面に表示されるデータの量が少なすぎて、戦略を立てるのがわずらわしい。ビジュアルに力が入っているのはわかるが、それ以前に「ゲーム」でなければ。 シナリオの流れは、『ヴァリスII』のノリを踏襲してくれていて、なかなか楽しい。 ★★★★★★☆☆☆☆	基本的に「株」のシステムというものはサッパリ知らないし興味がない(スイマセン!)ので、このソフトの魅力については理解できるに至らなかった。「株のどこが面白いのか」を、もっと強力に宣伝する要素があれば、ハマっていたかもしれない。 ★★★★★☆☆☆☆☆
アンカーマン 怒濤久美子(ドクミ)  涼しくなる季節は、大人の恋が似合うわ。そろそろ新しい男が欲しいワタシ。	徹也くんって、ドクミの好きな熱血美少年タイプね。一心に、スポーツに打ち込む男の子を、私の柔かい手でいたわりたいの。年下の男の子って、恋のABCを手とり足とり教えてあげられて楽しいのよ。	ドクミも株でお金をガッポリ稼ぎたいわ。そうしたら、高級マンションを買って、カッコイイ車に乗って、毛皮や宝石も買って、毎日遊び歩きね。さっそく、パパに実戦の練習してもらわなくっちゃ。

イラスト／中野豪







竜の子ファイター	大地くんクライシス	ニュートピア	私のメインディッシュ
トンキンハウス 10月2日予定／¥5,600	サリオ 11月10日発売／¥6,400	ハドソン 11月17日発売／¥5,800	
縦横にスクロールするロックマンタイプのアクションゲーム。キャラは好き嫌いが分かれるだろうが悪くはない。操作性も良好で、決して操作でいらいらすることはない。だが当たり判定が厳しすぎて、ゲームの難易度が上がりすぎているのが残念だ。 ★★★★★☆☆☆☆☆	敵と戦いながら農場を広げていくなどという、今までにないニュージャンルのゲームに挑んだ意欲は買える。発想は面白いのだが、バックアップの方式に難があるのと、プレイヤーの得られる情報が少なすぎて、戦略を立てづらいのが問題だ。 ★★★★★★☆☆☆☆	『ゼルダ』タイプのA・RPG。バランス、シナリオ、グラフィックとすべて合格点には達している。よく言えば、すべてにそつのない優等生だし、悪く言えば平凡にまとめすぎ。どちらと見るかは人しだいだが、もうちょっと冒険してもよかったと思う。 ★★★★★★★☆☆☆	今月も突出したゲームがないので困るのだが、一見の価値はあるというところで、イチ押しは『スーパーアルバトロス』。次に『ニュートピア』。プレイして気に入ったものを買うのがいいだろう。
ステージによって、マイキャラが2等身になったり8等身になったりするのが面白いね(プレイしててとまどっちゃうけど)。個性的な敵キャラも魅力的だしね。ただ、全体的に難易度が高めなので、指先に自信のない人は手を出さないほうがいいだろう。 ★★★★★☆☆☆☆☆	「大地を緑で埋める」という題材のとり方と、「大地くんクライシス」というネーミングのセンスには脱帽。ただ、SLGのわりにリアルタイムの要素が強く、ちまちまとした作業を的確にこなしていく必要があるのは、私にはちょっとつらかったな。 ★★★★★★★☆☆☆	手軽に楽しめるアクションRPGだ。敵キャラの強さといい、手に入るアイテムの種類といい、バランスよく作られているので安心して遊ぶことができるだろう。ボスキャラの強さもほどほどだしね。もう少しオリジナリティがあればよかったんだけど。 ★★★★★★★☆☆☆	今月のおススメは『ニュートピア』。それと、好き嫌いが人によって大きいだろうけど『大地くんクライシス』もプッシュしちゃおう。今後もこんなゲームがどんどん出てくるとうれしいんだけどなぁ。
『ビックリマンワールド』みたいなカンジのアクションゲームよ。難易度は高めだけどコンティニューできるし、ギャグがちりばめられているから楽しくプレイできそうね。宮下ファンなら絶対大喜びしちゃうハズよ。実はワタシも…。だから♡ ★★★★★★★☆☆☆	ほのぼのファームシミュレーションなんですって。マイキャラがかあいい牛なのがいいっ！　バックストーリーはちょっと複雑ね。アクションゲームの要素が入っているせいかちょっと忙しいかなぁ…？　シミュレーションがお好きなら、どうぞ。 ★★★★★★☆☆☆☆	ファンタジックなA・RPGね。マイキャラがかわいいの。ワタシでもけっこう先に進めちゃったくらいだから、かなり親切なゲームだと思うわ。バリバリのアクション野郎にはちょっともの足りないかも。ワタシにはちょうどいいんだけどね。 ★★★★★★★★☆☆	今回のおススメは『ニュートピア』だねっ。久々に燃えてしまいそう。一風かわったシミュレーションの『大地くんクライシス』も光ってました。『アルバトロス』もなかなかGOODだよん。
ユニークなキャラと相反して、ゲームの内容は超ハード。バイタリティ制にしては一発ゲームオーバーがあったり、再スタートで最初まで戻されたりと、構成上納得のいかない部分が目につく。ボスステージ到達まで根性がもつだろうか……。 ★★★★☆☆☆☆☆☆	ゲーム内容はいたって建設的なものなので、リアルタイムの快感を求めたい人には向かないという感じ。逆に、SLGの好きな人には、それなりに楽しめると思う。ほのぼのとした雰囲気は、個人的にけっこう好きですねえ。 ★★★★★★☆☆☆☆	アクションRPGの原点の要素を踏まえているし、構成もシンプルなのでプレイしやすい。ただアイデア的にはさほど新しい部分が見受けられないのが、弱みかな？　それでも、EXPやGOLD稼ぎに時間を浪費しなくていいのはウレシイのである。 ★★★★★★★☆☆☆	『ニュートピア』に仕事を忘れてハマってしまったのだった。勢いでプレイできるゲームというのは、やはり刺激が絶えなくて楽しい。しかし先のことを考えると、生活が荒れそうでコワイ……。
宮下あきらさんて、ヒゲのある男っぽい人ね。人気マンガ家だからきっとお金持ちだし。こんな人が、ドクミのダンナさんだったらなあ。そうだ、明日っから押しかけ女房しちゃおうかなっと。	"大地くん"は、幸せな家庭持ち。おおぞらくんや、まりもちゃんみたいないい子がいて、うらやましいわ。でも、子どもがいるってことは、あれしてあれよね。わあ――、ドクミってや～らし～。	フレイくんカッコイイ！　ドクミも一度でいいから、ヨロイや剣をバッチリ装備してみたいわ。でも、あまりの重さにかよわい私じゃ耐えられないかも。えっ、アマゾネスだって!?　なんてこと言うのアンタ!!	長～く遊べるゲームが多い今月も、バッチリ豊作ね。楽しくプレイしていると、時間のたつのも忘れちゃって、気がついたらお肌の曲がり角。



わがまま

桃太郎チーム絵日記

ももたろうでんたつ Vol.8

PEACH BOYS MESSAGE

桃太郎伝達

これがスタッフだ!!



さくま将軍



老中桝田省治



若年寄飯塚裕之

将軍：さくまあきら／老中：桝田省治／若年寄：飯塚裕之／旗本：薄谷正和、井沢寛、原口一也、荒木仁／大奥：増田景子、松本多津／所司代：服部隆彦／大名：土居孝幸、関口和之─以上が桃太郎チームスタッフです。

「S桃鉄」4つの秘奥義を大公開！

『S桃鉄』が発売されて、もう半月以上たつけど、キミの戦績は何勝何敗かな？

「どーも勝てなくて…」と嘆いている人には、こっそりと『S桃鉄』の秘奥義を教えちゃうぞ。

秘奥義その①

佐渡・沖縄の物件は、多少の犠牲を払ってでも買え……とにかく収益率が他より高いから、貴重な「進めるカード」を使ってでも買いに走ること。

佐渡（さど）

【さど】	10ねんめ	4がつ
さるがわ社長	もち金 -10億9350万円	
すいでん	2000万円	80%
すいでん	3000万円	80%
みんしゅく	3000万円	80%
りょかん	8000万円	80%
かくしきんざん	2億円	-10%

沖縄（おきなわ）

【おきなわ】	10ねんめ	4がつ
さるがわ社長	もち金 -10億9350万円	
ステーキハウス	1000万円	100%
パイナップル園	2000万円	100%
パイナップル園	2000万円	100%
サトウキビ畑	3000万円	100%
ホテル	2億円	100%

秘奥義その②

大差をつけられたときは、イチかバチか、金山・炭鉱・造船所を買って勝負!!……確率は低いが、十何億円かをいっきにひっくり返すのは、金山・炭鉱・造船所の一獲千金イベントに期待するしかない。



⬆マイナス利益の物件だったけど、ガマンしていてよかったね。

⬇ピカーッと、まばゆい光が！これぞ、まさしく黄金の輝き。





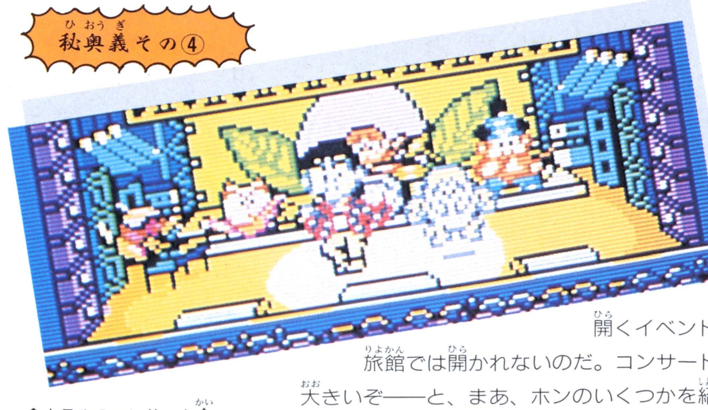
⬆待っていたんだ、このときを。さあ、いっきにトップの座へ。大逆転だ！

秘奥義その③

マルサカードの使いどきは、上位者の手持ち金の少ないとき……もっとも有効なのが、上位者が決算直前に物件を買いまくったときだ。追徴金は総資産の多さで決まるので、物件いっぱい、現金わずかという場合にマルサの女をくらうと、追徴金を払うため、物件を半値で手放すハメになるのだ。

秘奥義その④

旅館よりもホテルを買え……2～3億の現金がたまると、各地の旅館がわりと手頃な物件となるが、ここはひとつ、ぐっとガマンして、さらにお金をためてホテルを買うこと。コンサートを開くイベントがくるのはホテルのみ、旅館では開かれないのだ。コンサートが成功すると、収益は大きいぞ──と、まあ、ホンのいくつかを紹介したが、そうはいっても、この通りにやれば勝てるほど、『S桃鉄』は浅くない。あとは、おのおの精進あるのみ!!（次号は、あの『桃活』の詳報です）



⬆ホテルのコンサート会場は、大盛況。臨時収入が期待できそう！

大きな文字では書けない㊙伝達

大きな文字では書けないけど『桃太郎伝説II』は、かなり進んでいるよっ!! さくまあきらが陣頭指揮で作る作品は『桃太郎伝説II』が最後になるかもし↗

たづちゃんの桃太郎チーム観察日記

仕事漬けの桃太郎チームに実りの秋は近いか？　の巻

8月×日
今日は、10月2日、夕方6時30分からテレビ東京系でスタートするアニメ「桃太郎伝説」の第1話のアフレコの日。さくまさんとともに、スタジオにお邪魔してきました。元気いっぱいの桃太郎を中心に、第1話から、かぐや姫や金太郎も登場して、超にぎやか！　それに桃太郎のいでたちがスゴイから、絶対見てね!!



➡かぐや姫役の小森まなみさんと、さくまさん。手にするは、アニメ「桃伝」の第1話シナリオ。

9月×日
最近のさくまさんは、発売目前の『S桃鉄』に関するインタビュー、『桃伝II』のシナリオ書き、『桃活』の仕上げ、そしてアニメ「桃伝」の主題歌の作詞と、スケジュールが、つまっています。そのためにさくまさん、肩こりがすごくて、みんなで順番に肩もみするんだけど、その「こり」がひどくて、肩をもむ私が、終わってから、桝田クンに指圧をしてもらうほどなの!!



⬆こちらは、桃太郎役の佐々木望さん。

9月×日
シナリオ書きに集中したときのさくまさんのクセは、髪の毛をかきむしること…。最近このクセが、ひんぱんに出ているから、さくまさんの髪の毛の方も薄くなるんじゃないかと、みんなハラハラ…。ほんと、ゲーム作りって大変です!!

桃太郎チームQ&A

『凄ノ王』岩崎問題いよいよ決着か!?

Q. 僕はもう『S桃鉄』を予約した（注・8月4日消印のハガキ）。でも136番目だった。店の人は、初日にはダメかもねと言う。だいたい何本ぐらい初日に売られるんですか？

名古屋市・磯部真史

A. 今回こういう人多いんだ。ちゃんと手に入ったかな。初日に売られたの、わずか×万本だからね。絶対の自信作だったんで、がっくり。どうやって発売本数決めるんだろ。

Q. ぼくは名古屋のPCエンジン・ワールドでもう『S桃鉄』をやりました。とてもおもしろくてたまらなかったです。

岡崎市・鈴木章弘

A. でしょ？　『S桃鉄』売れなかったら桃太郎チームは解散しようって言ってたぐらいなので、売行きが心配な今日このごろです。

Q. 次回作が『新・桃伝』になったということで、内容も前作の面影がないということですが、ちょっと待ってください。ボク、前作はおもしろくて好きだったんです。まだ画面写真を見てないから、こんな質問は不的確かと思いますが、前作の雰囲気を残すようにしてください。なんせX68000に移植されたほどの作品なんですから。

豊明市・近藤孝幸

A. …という意見があまりにも多いので、ユーザー本位の桃太郎チームとしては『新・桃伝』の製作を延期しました。そして待望&待望の『桃太郎伝説II』の方を先に作ることにしました!!

もちろん前作の雰囲気そのまま。なんたってあの鬼退治から3年後の、「旅立ちの村」からストーリーは始まります!!　これ以上は、さすがにゴメンね。イントロの部分が特に誰もが、あっと驚く趣向を凝らしてあるので、発売直前まで何も言えないんだ。

Q. Vol. 6でロトの娘さんが、岩崎氏が参加するのは、絶対にやめてくださいと書いてありましたが、ボクは絶対に参加してほしいです。正直言ってボクは『天外魔境』より、岩崎氏の『凄ノ王伝説』の方がおもしろかったので、『桃伝II』は、すごくおもしろくなると思います。桃太郎チームのみなさん、がんばってください。

西尾市・ストライダー飛竜

A. ほかにも秦野市の天の声くんほか、多くの人が岩崎の参加大賛成ということでした。いやはや岩崎の『ドラクエ』評論に端を発した、このシリーズ、なかなか大騒ぎです。

というわけで、岩崎に『桃伝II』への参加を正式に依頼しました。特殊効果の部分を担当してもらう予定です。そして『天外魔境』の広井王子くんにも参加依頼しました。

ふたりとも快く引き受けてくれて、百万の援軍を得た『桃太郎伝説II』は、絶対おもしろいものにしてみせます!!　乞う御期待!!

桃太郎伝達プレゼント!!



今月のプレゼントは、アニメ「桃太郎伝説」の、パンフレット。中をあけると桃太郎が飛び出してくるし、登場キャラクターがプロフィールつきで紹介されていて、ハデ、ハデよ!!

「桃太郎伝達」にご意見・ご質問、そして感想やはげましなどのハガキを送ってくださった方の中から15名にさしあげます。

パンフレットの欲しい人は、ハガキのスミに「アニメパンフレット欲しい」と書いて、〒102東京都千代田区九段南4－7－16市ヶ谷KTビル4F「㊙PCエンジン編集部　桃太郎伝達係」まで。おハガキ待っています。

↘れないので、必死だよ。死力を尽くしてとは、このことなり!!。…といった調子で作っているので、半分まで進んだシナリオをある日、全面改稿したり、一度は決定したウィンドー画面を再考したりと、ものすごい凝りようだ!!　特に老中・桝田省治の活躍は、さくまあきらをしのぎ、さくまあきらは老体に鞭打って必死に応戦中だとか…。

あらすじ

四角い頭でひげの男ヤコペッティは、正体不明の科学者スイエイ＝ハヤーイ博士によって改造され、正義の原子力男、超原子チェルノブイリとなり、女につられて、三つの下僕とともに、正義を守るべく立ち上がったのだ!!



激烈核融合コミック、暴走連載中！



しろー大野に愛と罵倒のおたよりを!!

〒102 東京都千代田区九段南4—7—16 市ケ谷KTビル4F ㊖PCエンジン編集部 チェルノブイリ係

お知らせ 只今 謎の秘密結社会社の怪人を大募集しています。優秀な作品は私がほめてやる。(編集部・ちゃんと賞品が当たります！ こちらは、怪人募集係宛てに送ってください)

MAC

マルカツ アタック カードシステム

夏と冬の間に秋がありました。だから秋は少しだけ中途半端だったりするわけですが（意味不明……）、それはともかく、今月もMACがやってきました！

もうすっかりおなじみになったMACについて、簡単に説明しておこう。

「一定の点数を集めると、豪華なプレゼントが必ずもらえる、オイシイカード」と覚えておくといい。

下の表がその賞品と必要な点数だ。そして右ページについているのが、キミが集めるMAC（カードと呼ぶには、ちょっと薄い気もするが、気にしないように）なのだ。毎号20MACずつついているが、同じ号のMAC（表面に番号がついている）は40MAC分しか使えない。

毎号20MACずつコツコツ貯めていくのもいいが、それでは欲しい賞品になかなか手が届かない。そう思ったら、“裏技的達人”や“いくいくパラダイス”などのコーナーにハガキを送ってスペシャルMACを狙ってみよう。

そして、もうひとつの高額MAC入手方法が、このカジノクイズ・MACベガスなのだ。

定額のMACを払ってクイズに応募、正解者の中から抽選で数名に、賭けたMACの数百倍の配当MACが贈られるとゆーワケなのだ。

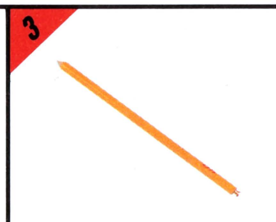
さあて。キミはどーする？

1


㊙ステッカー 25MAC

2

㊙ボールペン 50MAC

3

㊙シャープペン 200MAC

4

㊙専用原稿用紙 300MAC

5

ミニ四駆 600MAC

6


㊙テレホンカード 670MAC

7

㊙Tシャツ 1,200MAC

8

ジョイタップ3 1,500MAC

9

マルチタップ 2,100MAC

10

AVブースター 2,500MAC

11

ソフト(¥6,000以下) 3,000MAC

12

ターボスティック 3,250MAC

13

アスキースティックエンジン 3,500MAC

14

ソフト(¥7,000以下) 4,000MAC

15


ラジコンカー 10,000MAC

16

カメラ 10,500MAC

17


ウォークマン 11,500MAC

18


セガ メガドライブ 12,500MAC

19

CDプレイヤー 13,500MAC

20

PCエンジン 14,500MAC

第6回MACベガスはチビ四駆クエスト!?

今回のMACベガスは、題して「ファイナルラップツイン・クエストモード対戦者識別クイズ！」（長い……！）チビ四駆の星を目ざす主人公の前に、でんと待ちかまえるチビ四駆戦士たち。いっぱいいましたね。では、左の写真の４人のチビ四駆戦士の名前は何だったか覚えてますか？　下の表の中から正解を探してくださいね。



チビ四駆戦士リスト

シーツーてっちゃん	スナイパーおじさま
ミジェッタげんさん	スカスカきんちゃん
タムリおかやま	セリコぶんぞう
ペンツーみのる	キケンなおじさま
へんなおじさま	ケローラやっくん
フラーリまぐりっと	バーバラおばば
シーワンあいちゃん	シビルみよこ
スタレントにょろだー	ベンベーロたつや
エリックーパー	チボレーばんちょう
コルプれいこちゃん	ひとのよいヤンキー
パオパオ	コウンタッケとんべい
プージョンへびのすけ	モスタンゴうたえもん
テスターロかっちゃん	ボリマッシェこぶん
チビックたみやけい	クレストたろまる
ロレールわか	タニーあぶーす
みつおのおとうと	ピートルよーこちゃん



MAC・ザ・ウィザードなのだっ！

いえいっ！（死語）愛しあってるかあい!?（死語）お客様は神様です。（死語）なんちゃって〜！（死語）…そんなあなたにMACベガス！

と、ゆーわけで、今回の問題は世田谷区のガガーリン松本君の出題でした。なんでもチビ四駆クエスト攻略記念クイズだとか……。ガガーリン松本君には掲載料として2000MACをプレゼントしちゃいましょう。

さて、ガガーリン君に続け！てなわけで、当MACベガスでは引き続き読者の皆さんの考えた問題を募集中です。解答者に挑戦状を叩きつけてみたい、という出題者希望者は、PCエンジンに関係する問題を考えてMACベガスまでお送りください。採用者には温州みかん1年分…でもなくて、2000〜5000（！）MACの掲載料を進呈します。

もしかしたら、クイズに答えるのより、クイズを考える方が確実にもうかったりして… え？ そんなことはない？ ……こりゃまた失礼しました（死語）。

支配人からのお知らせでした。

今回のレート

応募料MAC…10MAC
配当MAC…4000MAC
配当人数………10人
●難易度Ⓑ

第4回（9月号）の当選者

新作発売順予想クイズの正解は、⑤③①②④の順でした。右の20名の皆様に各2000MAC贈ります。

中嶋壮太（山形県）	長田信宏（山梨県）
遊佐崇（宮城県）	町田英貴（長野県）
住谷和男（茨城県）	北川裕一（岐阜県）
広長浩子（千葉県）	籔内稚己（滋賀県）
末永浩一（千葉県）	加藤創一郎（京都府）
沢村浩道（東京都）	谷口純子（大阪府）
中野文則（東京都）	根来宏晃（大阪府）
佐藤政康（東京都）	菅義和（兵庫県）
近俊宏（新潟県）	宮崎裕規（鹿児島県）
矢嶋勇一郎（新潟県）	富銘優（沖縄県）

★応募のきまり

●MACベガスに応募する方へ

官製ハガキにクイズの答え、住所、氏名、年齢（学年）、電話番号を書いて、MAC右下の数字（点線の中の三角の部分）を2枚切って貼り、「MACベガス⑪係」に送ってください。旧MACを使う人は、10MAC分のカードを封筒に入れて、同じ要領で送ってください。

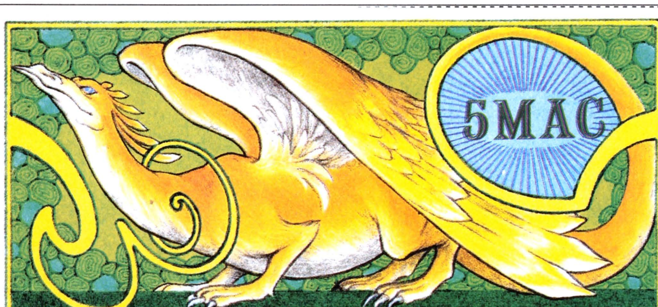
●MAC商品プレゼントに応募する方へ

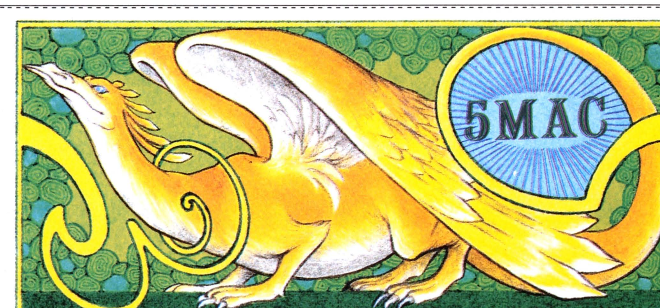
規定数のMACを集めたら、そのプレゼントがもらえるぞ。ただし同じ番号（MARUKATSU891101という数字）のMACは8枚までしか使えないぞ（旧MACは2枚まで、ウラワザ等の採用者、ベガスの当選者に贈られるスペシャルMACは何枚でもOK）。

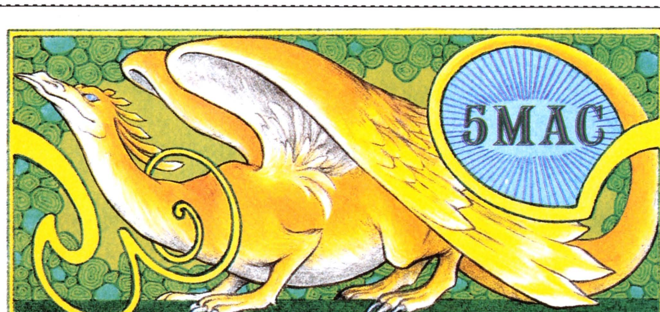
住所、氏名、年齢（学年）、電話番号、希望賞品の番号（11・14はソフト名）、MACの賞品に加えてほしい物を書いた紙と集めたMACを封筒に入れ（1〜3の賞品希望者は、自分のあて先を書き62円切手を貼った封筒も同封してください）、「MAC係」に送ってください。

●あて先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F㊙PCエンジン編集部
「MACベガス⑪係」または「MAC係」
MACベガスのしめ切りは10月27日（必着）。









NEW Soft TIMES 延長戦

やっほーっ!! NEW SOFT TIMES延長戦のはじまりだよーん。今月も、キミたちのためにできたてのホヤホヤ、ナマの新作情報満載だぞーい!! 見のがすなよっ!!

逐電屋　藤兵衛

ナグザット／1月中旬／予価¥6,700／AVG

幕府が、江戸が、いまあぶない!?

元禄……華やかに文化咲き乱れたという印象が強い時代だが、その実、庶民にとっては、決して生きやすい時代ではなかった。そう、元禄とはあの悪名高き「生類憐みの令」を出した5代将軍綱吉の時代なのである。犬を叩いただけで打ち首になるのでは、誰もおちおちしてはいられない。多くの、罪なき庶民が逃亡者にならざるをえなかった。

『逐電屋藤兵衛』。この物語の主人公は、庶民たちの逃亡を助ける「逃がし屋」のひとりである。彼に頼めば確実に逃がしてもらえると評判高き男。その彼のところに、ある日、奇妙な依頼が来た。神隠しにあった娘を逐電させてくれというのだ。依頼人はこの年死んだと言われる芭蕉。娘の行方を追い始めた藤兵衛の前に殺し屋が立ちはだかる。やがて、彼らの背後に江戸消滅と幕府転覆を狙う者の姿が見えてくる……。

江戸が舞台の、ひと味違うアドベンチャー。いま、日本がおもしろい!?

主人公「藤兵衛」



←傘張り浪人が表の顔の逃がし屋。さる旗本の勘当された次男坊との噂。芭蕉から教わったらしい忍術を使う。

江戸の町を聞き込みにまわれ！



必殺シリーズを見たってわかるとおり、裏稼業には、あれこれ調べてまわる、探偵の仕事もついてまわるもんなのさ。特に今回の仕事は、まず、逃がす人間を探さなくてはいけない。いつ、どこで、誰にさらわれたのか？似たような神隠しはほかにないか？　神隠しにはきっとなにか事情があるはずだ。裏にある組織は？　そして彼らの目的は？　調べることはたっぷりあるぞ。ついでに江戸の歴史的観光ツアーも楽しもうぜい。

↑涼しげな顔のいい男だなあ。年齢、職業、ご趣味は？いけねえ、お見合いじゃなかったっけ。



↑力づよーい味方、松尾芭蕉さま。交際範囲も広く、さまざまな力を持ったお方。



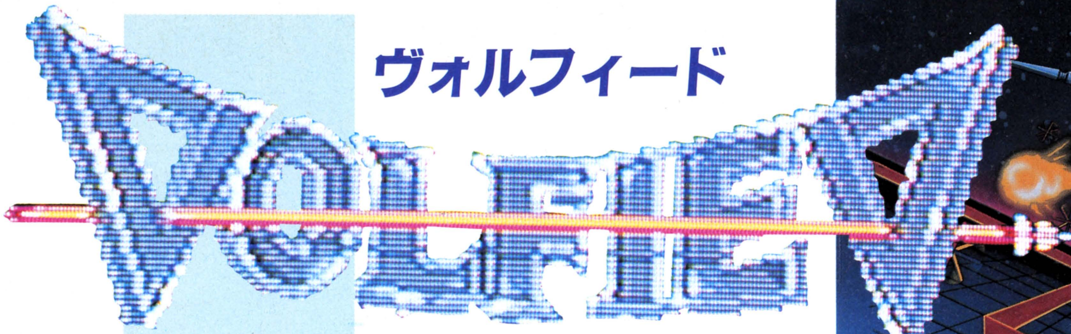
↑おおー！　ここがあの噂に高い、吉原かあ。思わず美しい女を探してしまいたくなる。

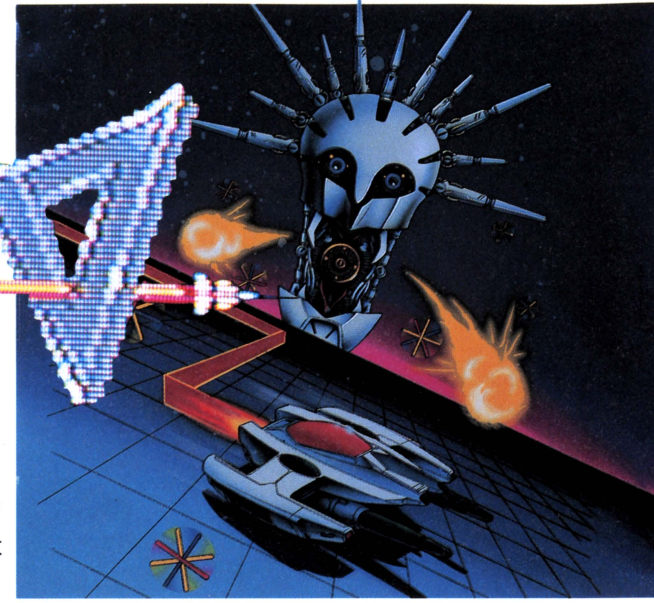


↑まんず父親から話を聞こう。こんな一職人の娘をさらう理由って、いったい、なんだべ？

エリアを占領して敵を追い落とせ

ヴォルフィード





タイトー／12月発売予定／￥6,600／ETC

敵の動き回る「エネルギーフィールド」を、マイシップを操作してレーザーカッターで切り落とせ！ 簡単に言っちゃえば「陣取りゲーム」なのだ。キミは敵を追いつめて、より多くのエリア占領に挑戦しなければならないぞ！

エネルギーフィールドを囲むのだ！

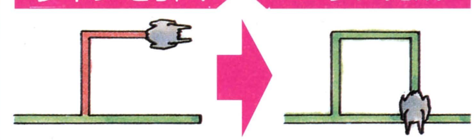
惑星表面からのエネルギーで動き回る敵をかわし、レーザーカッターを使ってエネルギーフィールドをラインで囲み、切り落とす。こうして敵のエネルギーを奪い取っていき、全滅に追い込むのだ！

こう書くとややこしそうに思えるけども、ルールはとても簡単。マイシップを操作して、四角いフィールドにラインを引いて四角く囲み、エリアを占領していく。75％以上占領すれば、ラウンドクリアだ。

エリアを囲む途中のラインやマイシップに、敵が接触するとアウト。また、ライン上を走る「スパーク」に襲われてもマイシップを失ってしまう。だが、完成したエリアのライン上にいれば、バリアが守ってくれるのだ。

また、フィールド上のどこかに出現する6種類のアイテムをエリアで囲めば、ハイパワーを入手できるぞ。

敵のスキをついてガンガン攻めよう！



⬆ラインを引いている時は、無防備の状態。この時敵が触れるとアウト！

⬆四角く囲んで作業完了。この時はバリアがガードしてくれるぞ。



⬅敵の動きをよーく観察して、少しずつエリアを取っていこう。最初から欲張ると、ロクなことにならないぞ。

アイテムでパワーアップ

L レーザー
⬆マイシップの前方にレーザーを発射できる。

S スピード
⬆マイシップのスピードがアップする。

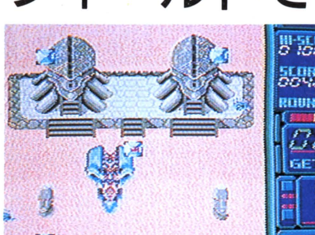
C クラッシュ
⬆ボス＆無敵キャラ以外の敵を一掃する。

T タイマー
⬆すべての敵の動きが15秒間停止する。

1UP 1UP
⬆マイシップを2つふやすことができる。

✦ スペシャル
⬆ボスを倒すことができるレーザーを発射。

フィールドで敵が狙う！



⬆各ラウンドでそれぞれ違うメインの敵！ こいつを追いつめろ。

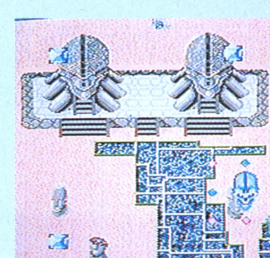
⬇ライン上を走っているスパークの動きにも要注意だ！



高得点のポイントは？

クリア時のエリア占有率が高ければ高いほど、ボーナスが大量に入る。最高は99.9％だ。

写真のように小さくエリアを囲んで、エリアの「壁」を作っていく。その「壁」をだんだんと延ばしていき、ジワジワ敵を追いつめるのだ。最後には狭い部屋に敵を閉じこめたかたちになり、あとは入口を閉めてしまえばOKなのである。



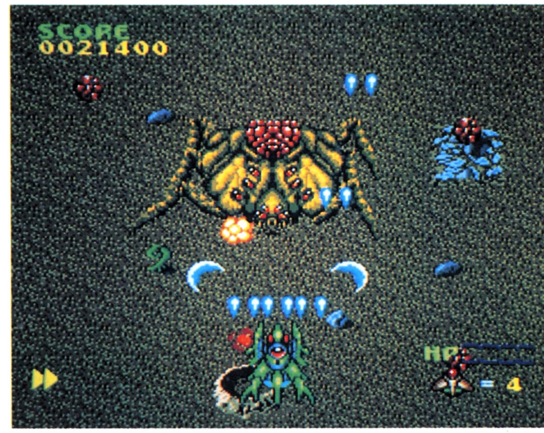
⬆ここまで追いつめたぞ。大量点は保証されたようなモノ！

昆虫軍団を打ち破れ！

サイバーコア

アイ・ジー・エス／1月発売予定／価格未定／STG

昆虫型生物に支配されてしまった、未来の地球が舞台になっているこのゲーム、次々と変形パワーアップしていくマイキャラで、全8ステージを突き進み、昆虫の支配を終わらせるのだ!! 人類の命運をかけた戦いが、今、はじまる…。



操作性バツグンの、快感STGの登場だ!!

このゲームの目的は、"ハイパーインセクト"（昆虫型生物）によって支配されてしまった未来の地球の中心部を破壊することだ。その使命を果たすために生みだされた生物が、"サイバーコア"と呼ばれる、"キマイラ"（複合生物）と人間の合体したものなんだ。

操作方法は、十字キーによる移動と、I・IIボタンでの、地上・空中攻撃。それに、セレクトボタンで、移動スピードが調節できる、親切設計！ 画面内の移動は、とてもスムーズで、気分よくプレイできるし、攻撃方法なんかも最初から連射になってるから遊びやすいんだ。STGとしての基本を、バッチリ押さえているゲームだから、期待度十分だね!!



⬅地球上の全生物が、何らかの原因で昆虫型生物に変化し、次々と攻撃をしかけてきたぞ！



⬅超巨大なカナブン型生物だ。こんなにデカいヤツばかりなのか!?



➡ラウンドボスの巨大バチ。かなりきつい攻撃で、ガンガン弾を出すぞ。

これがパワーアップ形態だ!!

サイバーコア



"サイバーコア"は、敵が残していくカプセルを取ることで変形パワーアップする。カプセルは4色あって、同じ色を取ればば4段階まで強力になるんだ。さらに、1個取るごとに最高4つのHPゲージも、1つ回復するぞ。

タイプA



➡これが、赤カプセルを1個取った状態。



⬆カプセル2個で、リップルを発射できる。



⬅3方向弾と、最強の地上攻撃だ。

タイプB

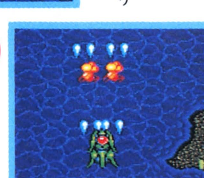


➡黄カプセルを1個取った変形タイプがこれだ。集中的な対空攻撃を、最も得意としている。



⬅最終段階のパワーアップ。トリプル貫通弾を発射するぞ。

タイプC



➡緑カプセルの変形タイプ。成長すると、敵の弾を阻止するブーメランを、自機のまわりに出す。



⬅ツインブーメランで防御する、緑の最終段階のパワーアップ!!

タイプD



➡青カプセルの、変形タイプ。広範囲に攻撃することを得意とする、最も使いやすいタイプ。



⬅ほとんどの敵に当たる、ファイブウェイ。最終段階のパワーアップだ。

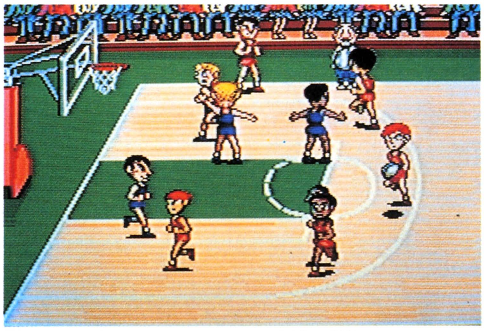


ド迫力のダンクシュート炸裂!
U.S.Aプロバスケットボール

エイコム／11月下旬発売予定／￥5,600／SPG

試合の感覚はまさに本物!!

本場アメリカのプロバスケといえば、身長が2mを超える選手が、ものすごい迫力で、高度なテクニックをつかうのが見ものだよね。このゲーム、バツグンの操作性と、ダンクシュートしたときなんかのアニメーションで、リアルな感覚と迫力を味わえるんだ。フォーメーションの選択から5秒ルール、さらには細かいファウルの設定なんかもバッチリシミュレート。1人でも2人でも、熱く燃えて遊べるゲームの登場だぞ!!



⬆ゴール付近の争いは、ピボットで有利に展開させよう。

ジャンプボール



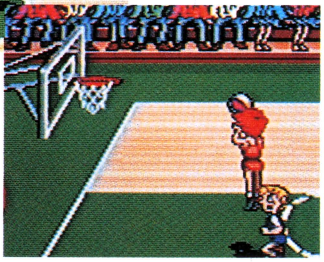
⬅プレー開始のジャンプボール。ボールの動きを覚えて、ジャンプのタイミングをつかむことが大切。最初の得点のためのポイントだ。

フォーメーション



⬅試合中でも変えられるので、自分に合った形を選ぼう。

ジャンプシュート



➡ゴールより少し離れた場所からの、最も一般的なシュート。ジャンプが頂点に達したときにボールを離そう。

トーナメント

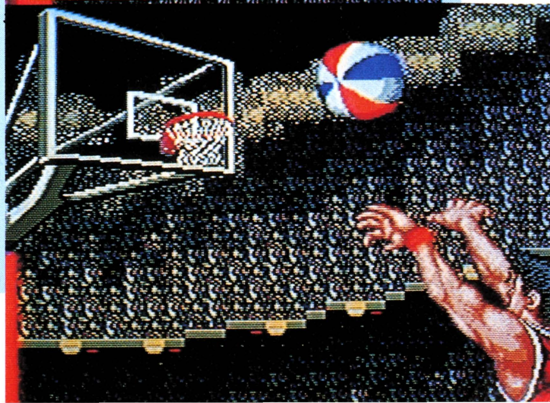


➡トーナメントの他に、総あたりのリーグ戦がある。

アニメーションも操作できるぞ

ダンクシュートや、フリースローのアニメシーンは、操作のタイミングがポイント。画面左下にあるパワーゲージが、赤い部分を指しているときがシュートタイミングだ。また、ダンクのときは、上・中・下の操作が加わって、防御側も3分の1の確率でシュートを防げるんだ。





全米8チームの頂点を目指せ!!



⬅8チームの中から、自分のチームを選ぶ。チームを構成するメンバーは、それぞれ特性が違うので注意しよう。



⬅各選手が持っている、スタミナ・テクニック・スピードなどの能力は、チーム別の画面で見れるんだ。

逃走する犯人どもを逮捕しろ!

TAITO CHASE H.Q.

―タイトー　チェイス　H.Q.―

タイトー／12月発売予定／¥6,600／SPG

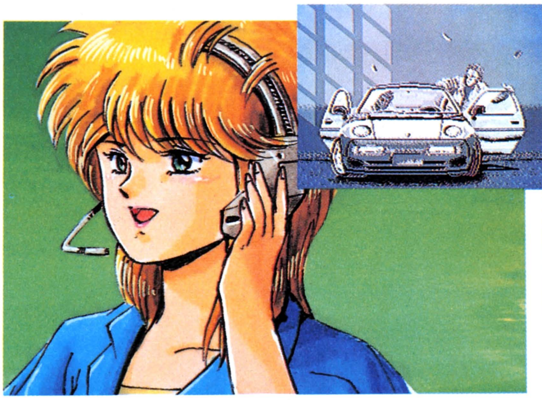


トニーとレイモンドが、ニューヨークを舞台にポルシ928で大激走!! 凶悪な犯罪者どもに、ガンガン体当たりをブチかますんだ!! アーケードの迫力そのままに、超人気ヒット作がPCソフトに登場だ。

カーチェイスの熱い嵐が吹き荒れる

アーケードの体感ゲーム、『CHASE H.Q.』がPCに移植決定!! 単なるドライブゲームにとどまらない、型破りの発想で、昨年ゲームセンターに登場するやいなや、爆発的ヒットを飛ばした作品だ!「ナンシーより緊急連絡…」の声も臨場感を増していたよね。このゲームの楽しさは、全編に漂うスリリングな緊張感。逃走する犯人の車を追う、ハードなドライビング。そして、追いついてからの、犯人の車めがけてしかける猛烈なチャージング。この犯人を追いつめていく緊張感がたまらないのだ!! さあ犯人の車めがけてアタックだ。

移植の内容はというと、ほぼオリジナルに近いもので、1ラウンドに3回まで使えるターボ、全5ラウンドの構成。そしてナンシーのメッセージも聞けたりするデモシーンまで入っていて、ファン必見の1作だ。



ハードな追跡は、常に命がけだ!!

各ラウンドが、走行シーンと、アタックシーンによって構成されているのは、前にも書いたとおり。ただし、どちらのシーンでも、普通道路にはのんびり走る一般車がいて、犯人の追跡のジャマになっているぞ。猛スピードで逃走する犯人を追うのは至難のワザだ。一般車をうまくかわしながら、ターボをうまく使って犯人の車めがけてアタック! うまく犯人の車をブッ潰せば、ラウンドクリア。





⬅ジャマな一般車や障害をかわして、犯人を追え!



➡犯人の車が見えると、矢印の表示がでて、車体の上にパトランプがつく。

凶悪犯発見!!

追跡開始だ!!





⬆ラウンドが進むと、逃走車の耐久力などが上がっていく。



⬆さあ、犯人の車めがけてアタックだ!!

⬇どんな奴でも、この2人からは逃げられない!!





犯人逮捕!!

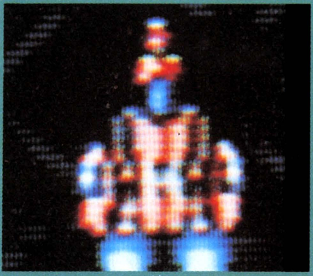
アームドF

日本ソフト販売／来春発売予定／予価￥6,800／STG

アーケードで、フォーメーションの変化や４種類の攻撃法が面白かった『アームドＦ』。バリエーションに富んだ美しいグラフィック、反応スピードの良さに加えて、効果バツグンのBGMで多くのファンを魅了したよね。それだけに、今回の移植決定は、キミたち多くのファンにとって朗報といえよう！　PC版に超期待だ!!



ウイングボーガー RC30

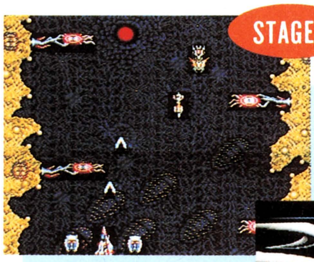


オプションとの編隊、パワーアップする４種の攻撃、連邦最強のメカである。

緊急指令発動!! 未知の敵に挑め!

謎の空間を突き進め!!

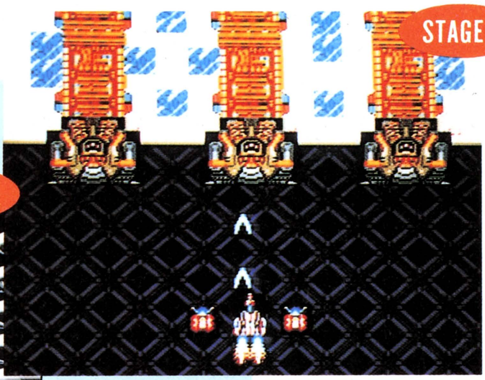
ある日突然あらわれた、謎のブラックホールは、連邦艦隊を破滅寸前まで追い込み、今もなお宇宙空間を引きずり込み続けている。キミは、銀河連邦最高の科学技術によって作り出されたメカ、〝ウイングボーガー　RC30″を駆り、謎のブラックホールを消滅させることが任務だ！　キミの活躍する舞台はブラックホール内の空間、全６ステージ。４種類の武器を駆使して、みごと任務を遂行せよ！



⬆不気味な怪虫や、植物がプレイヤーの行く手をふさぐ、腐海のステージ。ボスにも巨大な蟲型モンスターが登場するぞ!!

➡大量の機械で構成されたマシンステージ。破壊しにくい浮遊コンテナが続々と現れる。





⬅前半は、噴きだすガスや隕石がジャマをし、後半では怪生物の攻撃を受けるボーンステージ。

ブレードランド

日本ソフト販売／来春発売予定／予価￥6,800／RPG

人類を襲う、無敵生物の謎に挑め

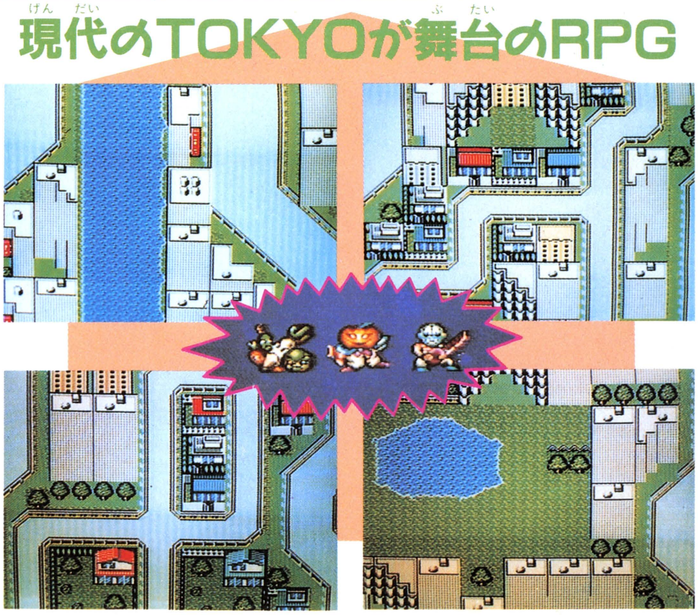
もしも今、銃火器が一切通用しない未知の無敵生物が攻めてきたら？　これは、そんな事件からはじまる現代版RPGだ！

このゲームの舞台は、現代の様子に近い東京。未知の生物による侵略を防ぐため、周囲に建てられた大きな壁や、一般人が武器を持っていることなどが、今の東京とは違っている。

主人公は、広大なマップ上（東京道路地図をもとに作ってある）を、未知の生物についての秘密などを知るため、自動車を使って冒険していくのだ。

敵との戦闘が、自動車同士の接近で始まることのほか、現実に起こりそうなイベントなども盛りだくさん！　無法の地と化した東京を、銃を片手に冒険しようぜ!!

現代のTOKYOが舞台のRPG



ドラえもん 迷宮大作戦

ハドソン／10月31日発売／¥4,900／ACT





さらわれた仲間を救い出せ!!

あのドラえもんがなーんとゲームになって、PCエンジンで登場なのだ！　主人公はもちろん、ドラえもん。みんなで楽しくタイムマシンでピクニック……のはずだったんだけど、突然、悪い奴らが現れて、のび太くんたちがさらわれちゃった。こいつあ、大変！ってえわけで、ゲームのはじまり、はじまりー。

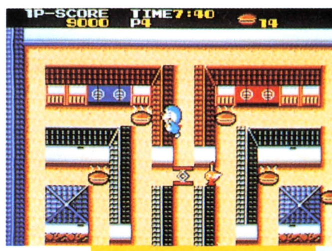
迷路を駆け巡り、あっちこっちに穴を掘っては、敵を埋めてやっつけるのだ。各面に用意されたドラやきを全部取れば、面クリア。出てきたカギを手に、扉を開けて、次の世界へでかけよう。舞台は原始から未来まで5つの時代にわたり、面は全部で60。迷路にはワープゾーンなどさまざまな仕掛けも用意されているぞ。マンガでおなじみの便利アイテムなんかもいろいろあるんだよーん。



⬆せっせと穴を掘って、オニさん、こちら……と敵を誘い込め！



⬇ひえっ、ひえっ！　敵にはさみうちされてしまったよー。さあ、どっちへ逃げようか？



⬆便利なスプリング台だ。離れたところへ、一気にジャーッンプ！

1面クリアだ!!



➡ドラやきを全部取れば、面クリア。扉を開けて、次の世界へゴー！

PC原人

ハドソン／12月15日発売／¥5,800／ACT

おもしろ元気に、いざ、突撃じゃ!

このゲームの主人公は、かわいいっちゅうのか、へんてこりんっちゅうのか、なんとも笑えてしまうキャラ、PC原人。こいつには知性なんてものはカケラもない。ひたすら体力あるのみ。アクションゲームだけど、もっちろん武器なんか使わないのだ。攻撃方法は頭つきってのがキャハハ。

このゲームで特におすすめの楽しみは、PC原人のバラエティ豊かな表情鑑賞。とろーくすっとぼけたかと思えば、ドッヒャーンとびっくり……。おもしろがりつつ、さらわれたプリンセスを助けるべく、PC原人を走らせよう！

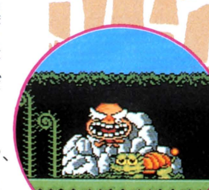
あっちゃこっちゃで大あばれ!

原始の世界はとんでもなく危ない世界なのだ。火山のドッカン噴火に、ズボズボ地盤沈下、水の中へブークブク……。ふりかかる不幸の連続に苦しむ原人の顔を笑ってはかわいそう……と思いつつ、ウププだね。













不思議の夢のアリス

フェイス／発売日未定／価格未定／ACT



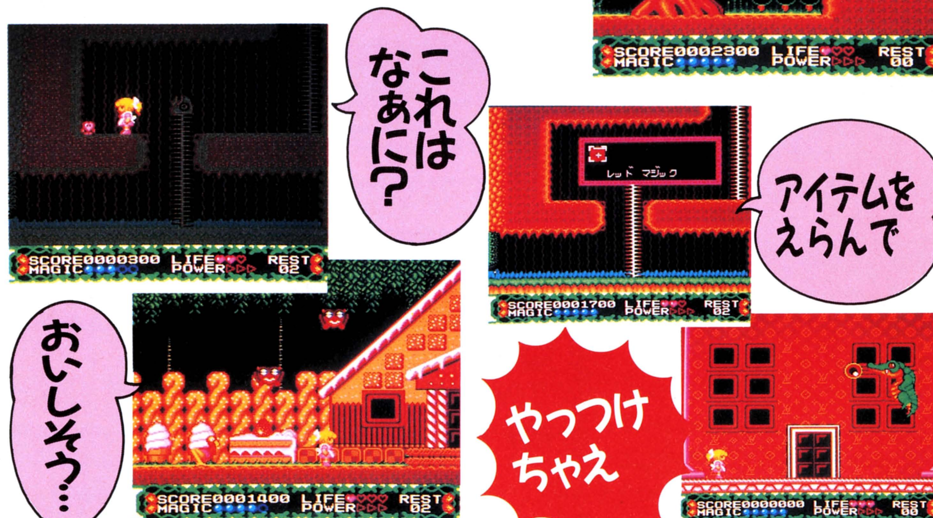
かわいいアリスの不思議な大冒険！

かわいいアリスが活躍する、アクションゲームがフェイスから登場。ピョンピョンはねたり、魔法を使ったり、いろいろな動きを楽しいグラフィックで見せてくれそうだね。

ポニーテールのアリスが進むステージは、いかにも童話っぽい感じの世界。どうやら、アリスの夢の中というお話らしいな。

敵キャラは、どこか憎めなさそうでいて、小ズルそうな小悪魔っぽさ。でも、ボス(?)キャラはアリスに比べて、おっきくて強そう。

さて、アリスを待ち受ける敵とは？ ステージの構成は？ 気になるところは多いけど、新しい情報を見逃さずに待っててね。



虎への道

ビクター音産／12月発売予定／価格未定／ACT

悪を潰せ！ スーパーアクションだ!!

殺気をはらむ恐怖のワナ、息つくヒマのないハードな戦闘の連続。アーケード版で好評だったゲームが、PCエンジンに移植される。アクションファンには朗報だね。

全5つのステージ、4つの修行場で構成される舞台は、手ごわい武器使いや伝説の怪物どもがゾロゾロ。主人公リー・ウォンは、鎖鎌・槍・虎気功という武器を使い1人立ち向かう。

敵は中国制覇を狙い、その手段として卑劣にも子供たちをさらっていった竜拳王。それに協力する、中ボス、大ボスの魔物どもももろとも、正義の力で地獄の底へ叩き込むのだ！

リー・ウォンの力を信じ、武器と技の使い方を修得して戦え！ さらわれた子供たちの救いを求める声が、キミの耳に聞こえてくるはずだ。

この冬、期待の1本となった本格的アクションゲーム。移植内容が、アーケードと比べてどうなるのか？ 早くも興味は尽きないぜ！ 以下、続報を待つべし。





⬆青竜刀を振りかざして、ザコキャラどもがやってくる。リーの立ち方が、いかにも中国拳法っぽいね。

⬇なんとも恐ろしげなボスステージ。逃げ場がないので、敵の動きと攻撃パターンを見切って叩くしかないぞ。





⬆これは、万里の長城か？ はるかにかすむ山々に何か意味があるのだろうか？ 早くプレイしてみたいものだ。

ヴェイグス

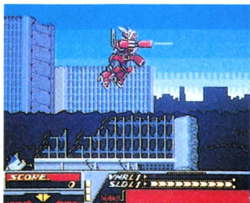
ビクター音産／発売日未定／価格未定／STG

決死の戦いが始まる

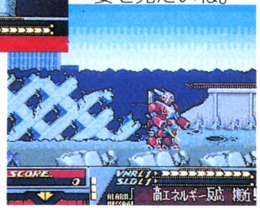
パソコンで発売され、そのシンプルな操作性と、バランスのよい内容で大ヒットしたゲームがPCに移植されるぞ。

画面せましと戦う"ヴェイグス"たちの大きさ、やられた部分がリアルに壊れるグラフィック。その迫力や、ビジュアルにも期待して欲しいね。

ビーム・ライフル、フィールドパンチ、バルカンと多彩な武器を使う、24世紀の最強メカ "ヴェイグス"。早くその勇姿を見たいね。



⬆"ヴェイグス"は、ジャンプ能力もある。



➡左下のゲージで、敵の接近方向がわかる。

ニュージーランドストーリー

タイトー／発売日未定／価格未定／ACT

愉快痛快冒険ACT

とびっきりキャラクターがかわいくって、ACTとしての内容もバッチリだった『ニュージーランドストーリー』が、アーケードから移植されるぞ!! はるか南の海にある、ニュージーランドの明るい風景を舞台に、まんまるキャラが大冒険！ 敵キャラの乗っている風船を奪ってフワフワ空を飛んだり、ボスクジラの胃の中で暴れまわったり…。要注目ゲームだぞ！



⬅かわいいキャラがちょこちょこうごきまわってACTしちゃうぞ。

サイバーナイト

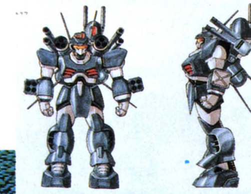
トンキンハウス／発売日未定／価格未定／RPG

期待のSF・RPG！

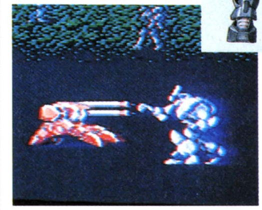
戦闘モジュールの開発背景を描いた、本誌連載中の『サイバーナイト』は楽しんでもらえたかな？ ゲームの開発も順調で、ストーリー内容も次第に明らかになってきたぞ！

戦闘中のミス・ジャンプで、乗り組んだ戦艦ごと銀河系のコア部へ飛ばされた傭兵たち。ジャンプ装置はトラブルを起こし、使用不能になってしまった。

"再び地球に帰りたい" 可能性への挑戦が始まるぞ。



⬆機動力バツグン、人型戦闘モジュール。



⬅再び地球に帰る日まで、戦いはつづく。

スーパーバレーボール

ビデオシステム／発売日未定／価格未定／SRT

突き刺さるアタック

夏の野球、冬のラグビーに勝るとも劣らず、年中盛り上がってるスポーツ、といったら、なんたってバレーボール。ニッポン、チャチャチャ、ときたもんだ。

そしてアーケードで、超リアルな画面が大人気の『スーパーバレーボール』が、PCエンジンで登場。リアルさに、面白技をつめこんだ傑作なソフトが期待できそうだ。



⬅アーケード版ソックリの美しいグラフィックがすごいね。

ROMROMスタジアム

メサイヤ／11月発売予定／価格未定／SPG

大容量の野球ゲーム

野球ゲームは数々あれど、ついにCDロムの威力を使ったゲームが登場。グラフィックはもちろんのこと、迫力あるサウンドで野球に欠かせない盛り上がるムードもバッチリ！ さらに、成長システムなどのデータも採り入れ、プレイを微妙に左右する性格もデータに入っている。おまけとして、司会役には『シュビビンマン』のキャピ子ちゃんも登場するぞ！

期待の野球ゲームに注目だ!!





⬆画面は、ネット側かセンター側で選べるぞ。

⬅なんだか、イベントもたくさんありそうだ。

ぎゅわんぶらあ自己中心派

ハドソン／発売日未定／価格未定／ETC

ギャグ麻雀の登場！

パソコン版で大人気だった、大爆笑おもしろ麻雀ゲーム『ぎゃわんぶらあ自己中心派』が、CDロムソフトとして登場するぞ！ しかも、パソコン版の『1』『2』『3』が1本にまとめられいるという、ウレシイ内容なのだ!! もともとこの『自己中』は、1本で長〜く遊べるスグレモノソフト。麻雀を知ってる人にはもちろんのこと、麻雀を全然知らなくってもそれなりに楽しめちゃうぞ！





⬆個性豊かなキャラたちが、待ってるぞ。

⬅くわ〜っ！ タコはカンベンしてくれよ。

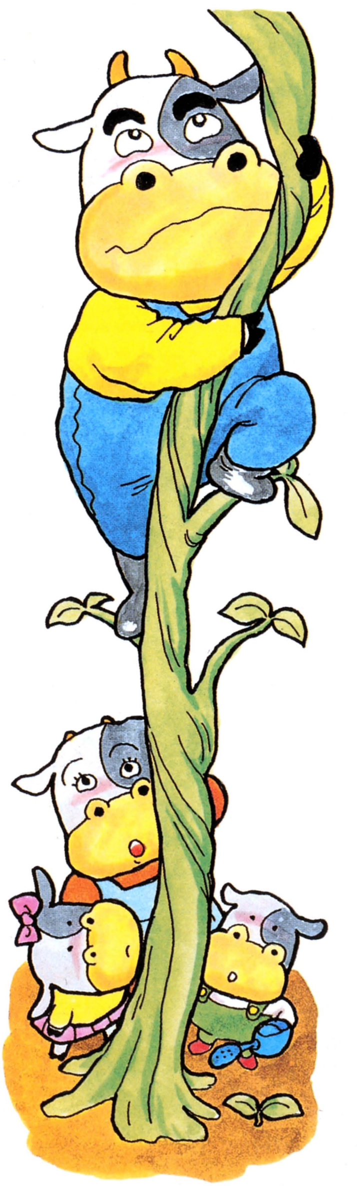
TIME Schedule

タイムスケジュール

記号の見方

ACT	アクション
RPG	ロールプレイング
AVG	アドベンチャー
STG	シューティング
SLG	シミュレーション
SPG	スポーツ
ETC	その他

㊂消費税込み
（無印は消費税含まず）



発売日	ソフト名	メーカー名	形態・価格		ジャンル
10／31(火)	ドラえもん	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	ETC
10／20(金)	竜の子ファイター	トンキンハウス	Hu-CARD	¥5,600	ACT
10／27(金)	鏡の国のレジェンド	ビクター音産	CD-ROM	予価¥6,750	AVG
11／10(金)	大地くんクライシス	サリオ	Hu-CARD	¥6,400	SLG
11／17(金)	ニュートピア	ハドソン	Hu-CARD	¥5,800	RPG
11／上旬	都留照人の実戦株式倍バイゲーム	インテック	Hu-CARD	¥9,800	SLG
11／下旬	USAプロバスケットボール	エイコム	Hu-CARD	¥5,600	SPG
11／下旬	ブルファイト　リングの覇者	クリーム	Hu-CARD	¥6,300	SPG
11／下旬	J.ニクラウス チャンピオンシップゴルフ	ビクター音産	Hu-CARD	価格未定	SPG
11／予定	コズミックファンタジー	日本テレネット	CD-ROM	価格未定	RPG
11／予定	ナイトライダースペシャル	パック・イン・ビデオ	Hu-CARD	¥5,800	ACT
11／予定	バリバリ伝説	タイトー	Hu-CARD	¥6,600	SPG
11／予定	Mr.HELIの大冒険	アイレム	Hu-CARD	¥6,700	STG
12／中旬	これがプロ野球！ '89	インテック	Hu-CARD	¥5,800	SLG
12／予定	忍ーSHINOBIー	アスミック	Hu-CARD	¥6,800	ACT
12／予定	チェイス H.Q.	タイトー	Hu-CARD	¥6,600	STG
12／予定	ヴォルフィード	タイトー	Hu-CARD	¥6,600	ETC
12／予定	F1 トリプルバトル	ヒューマン	Hu-CARD	¥6,300	SPG
12／予定	弁慶外伝	サン電子	Hu-CARD	¥6,200	RPG
12／予定	ROMROMスタジアム	メサイヤ(NCS)	CD-ROM	価格未定	SPG
12／予定	パワードリフト	アスミック	Hu-CARD	価格未定	SPG
12／予定	虎への道	ビクター音産	Hu-CARD	価格未定	ACT
12／予定	ダウンロード	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	STG
年末予定	桃太郎伝説〈豪華版〉	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	RPG
1／予定	ガイフレーム	メサイヤ(NCS)	Hu-CARD	¥5,800	SLG
1／予定	ソル・ビアンカ	メサイヤ(NCS)	CD-ROM	価格未定	RPG
1／予定	逐電屋藤兵衛	ナグザット	Hu-CARD	予価¥6,700	AVG
2／予定	スプラッターハウス	ナムコ	Hu-CARD	予価¥6,800	ACT
3／予定	源平討魔伝	ナムコ	Hu-CARD	予価¥6,800	ACT
3／予定	バルンバ	ナムコ	Hu-CARD	予価¥6,800	STG
来春予定	ブレードランド	日本ソフト販売	Hu-CARD	価格未定	ACT
12／予定	アームドF	日本ソフト販売	Hu-CARD	予価¥6,800	STG
来春予定	サイバーコア	アイ・ジー・エス	Hu-CARD	価格未定	STG
来春予定	シンドバット　地底の大魔宮	アイ・ジー・エス	Hu-CARD	価格未定	RPG
来春予定	謎のマスカレード	メサイヤ(NCS)	Hu-CARD	価格未定	AVG
来春予定	飛装騎兵カイザード	メサイヤ(NCS)	Hu-CARD	価格未定	SLG

 イラスト／杉山真理



NECアベニュー Mr.多部田の 新作ソフトは1日にしてならず

完全移植のナゾにせまる！

おおっ、このコーナー今月もあったんですね。私はてっきり第1回で打ち切りになると思ってました。うーん、さすが佐藤編集長、太っ腹！　と、いうことで今月も書きたい放題を書いてしまうワケですが、2回目ともなればそろそろ実のある内容にしなければなりませんね。で、今回から数回にわたってNECアベニュー最大のテーマ「感動ほとんどそのまんま」についてお話したいと思います。

「新世代マシン」とも呼ばれるPCエンジンですが、所詮は2万円程度の家庭用マシンです。ハードの性能では、10数万円以上もするアーケードマシンとは較べようもありません。いわゆる「移植」とは、この差をソフトウェアのテクニックによって埋める事をいうのですが、コイツがなかなか、ヒトスジナワでは行かないのです。NECアベニューがPCエンジンに参入し、まず最初にブチ当たった壁が「腕のいいプログラマーを探す」という事でした。パソコンやファミコンの大流行のおかげで自称「プログラマー」という連中は山ほどいたのですが、いざ会ってみると私が望んだ最低条件「腕がよい」、「チャレンジ精神が旺盛」を満たす人間は皆無に等しいというありさまでした。以前からこの業界では作り手が完全に不足していて、その結果十分な教育も受けず、素養さえも疑わしいプログラマーが急造されているとは聞いてはいたのですが、予想をはるかに越えるそのテイタラクぶりはデートをすっぽかされたとき以上の衝撃を私に見舞ったのでした。　　（つづく）

発売日	ソフト名	メーカー名	形態・価格		ジャンル
未定	アウトラン	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	SPG
未定	青いブリンク	ハドソン	—	価格未定	—
未定	アトミックロボキッド	U. P. L.	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	STG
秋／予定	イース	ハドソン	CD-ROM	価格未定	RPG
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	ハドソン	CD-ROM	価格未定	ETC
未定	最後の忍道	アイレム	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	サイドアーム	NECアベニュー	CD-ROM	価格未定	STG
未定	サイバーナイト	トンキンハウス	Hu-CARD	価格未定	RPG
未定	サイレントデバッガーズ	データイースト	Hu-CARD	価格未定	SLG
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	J.B.ハロルドシリーズ	ハドソン	CD-ROM	価格未定	AVG
未定	シティハンター	サン電子	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	スーパーバレーボール	ビデオシステム	Hu-CARD	価格未定	SPG
未定	ストライダー飛竜	NECアベニュー	—	価格未定	ACT
未定	ゼビウスII	ナムコ	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	大魔界村	NECアベニュー	—	価格未定	ACT
未定	ダライアス	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	ダライアス	NECアベニュー	CD-ROM	価格未定	STG
未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	ドラぼっちゃん	ナグザット	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	ニュージーランドストーリー	タイトー	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	熱血高校ドッジボール部　番外編	ナグザット	Hu-CARD	価格未定	SPG
未定	パラノイア	ナグザット	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	パワーイレブン	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	SPG
未定	不思議の国のアリス	フェイス	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	麻雀学園　東間宗四郎登場編	フェイス	Hu-CARD	価格未定	ETC
未定	麻雀刺客列伝　麻雀ウォーズ	ニチブツ	Hu-CARD	価格未定	ETC
未定	マニアックプロレス	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	SPG
未定	みつばち学園(仮)	ハドソン	CD-ROM	価格未定	ETC
未定	迷宮島	アイレム	Hu-CARD	価格未定	ETC
未定	桃太郎活劇	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	RPG
未定	幽霊君	アスク講談社	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	レインボーアイランド	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	ワードナの森	NECアベニュー	CD-ROM	価格未定	ACT
12／予定	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	Hu-CARD	価格未定	SPG

COMING SOON 超早耳情報

ここも見てね!!

●ナムコから『バルンバ』というコミカルSTGがでるぞ！　くわしいお話は、次号でね！　それから気になる『ゼビウスII』(仮)のタイトルが『ファードラウト　～ザ・ストーリー・オブ・ゼビウス～』に決定だ。

●ニチブツでは、今、横スクロールのチャンバラ時代劇ACT、横スクロールの最新兵器ものSTG、近未来戦闘SLGの3作を企画中だぞ。

●メサイヤでは野球ゲームにつづく第3弾のスポーツゲームを企画中！　それと、今まで発売されているゲームの『PARTII』ものを計画しているとのことで、今1番有力なのが『シュビビンマン』なんだって！

●ナグザットでは12月にCDロム版のAVGを計画中!!　シナリオには某有名作家を起用するらしいぞ!!

●インテックの第3弾は、CDロムのスポーツゲームを考えているらしいんだ。タイトルなんかは次号でね。

●NECアベニューでは、新作のラインナップをたんまり考えているらしいぞ。またまたBIGなタイトルを発表してくれるとウレシイね!!

〔とびこみ情報〕●ハドソンから『ブロディア』というゲームが発売されることになったぞ!!　発売日、価格とも未定。くわしい情報は来月号でね!!　●「メディアリング」というソフトハウスがPCに参入!!　第1弾ソフトは、キミたちもしってるパズルゲームだよ!!

第8回 データイースト編



じつはタコラの住んでるタコツボは、データイーストのすぐ裏にある（べつに自慢になんないか）。で、今回は、荻窪のデータイーストの巻なのだ！



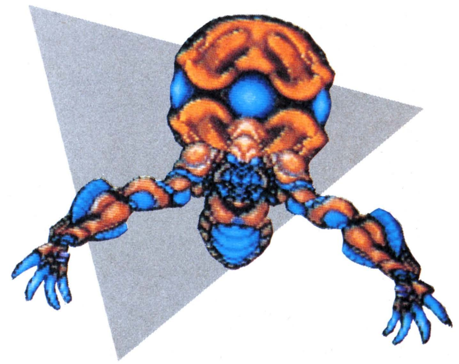
⬆『サイレントデバッガー』のパッケージを飾るイメージイラスト。ほえ〜、カッコイイざんす。発売が楽しみだぜっ！

映画『エイリアン』の恐怖を体験！ 超期待作『サイレントデバッガー』

データイーストの竹内さんと阿部さんったら、スゴイんです。竹内さんは天下無敵の大酒豪。阿部さんときたら、ジーンズの破れ目に無数の安全ピンをジャラつかせた下半身パンク青年なんです。タコラ、びびっちゃった。でも、ふたりともとってもやさしい人で、新作のお話もいろいろ聞いちゃった。うふうふ。

なーんちゃってね。てなワケで（どんなワケだか）、データイーストの期待の新作の話題だぜい。まずは来年そうそうに登場予定の3DSLG『サイレントデバッガー』。無人の宇宙ステーションを舞台に、エイリアンとの手に汗にぎる追跡ゲームだ。「映画『エイリアン』

⬇これが『サイレントデバッガー』のエイリアン様だ。なかなかエグいヤツである。



SOFT HOUSE INFORMATION ■ソフトハウス インフォメーション

アイ・ジー・エス

天高く、人肥ゆる秋。食用ガエルのおいしい季節になりましたが、みなさまおかわりありませんか？ 当社のPCエンジン用ソフトは、制作快調!! こう御期待!! （謎の男）

アイレム

10月といえばAMショーの季節です。この秋もアイレムはみなさまの期待に応えるべく超大作を用意して、お待ちしております。『Mr. HELIの大冒険』よろしくね。 （松本）

アスク講談社

ちまたでは変なRPGと評判の、『ネクロス』ですが、ウリの戦闘アニメが何と1万カットを越えてしまいました。もはやメモリは破裂寸前。空をたずねて3千里の今日この頃です。 （T）

アスミック

雨が多くむし暑かったせいか、会社のパソコンからキノコが生えてきました。PCダケと名付けてドビン蒸しで食べたらシリコンの味がしました。紅茶につけるのもオツね。（大竹しのび）

インテック

『これがプロ野球'89』も発売を待つばかり。インテックの第3弾は、なんとCDロムにチャレンジというウワサも。タイトルは『○○××○×』。みんな期待しとって!! （定塚）

エイコム

暑い夏も過ぎ、日暮れも早くなってきたよね。秋の夜なが、どんなゲームをするのかな？ オススメはもち『USAプロバスケ』かな。11月発売予定なので、もう少し待っててね。 （直美）

NECアベニュー

マルチメディア構想第1弾ソフト『獣王記』が、このたびめでたく、CDロム版（9月22日）、Huカード版（9月29日）とあいついで発売になりました！ どうぞよろしくね。（FUMI）

クリーム

当社の『ブルファイトリングの覇者』の発売が11月に決定しました。反響もかなりあっり、今から売りれが予想されますので、お店に予約しようね!! （たかお）

サリオ



サン電子

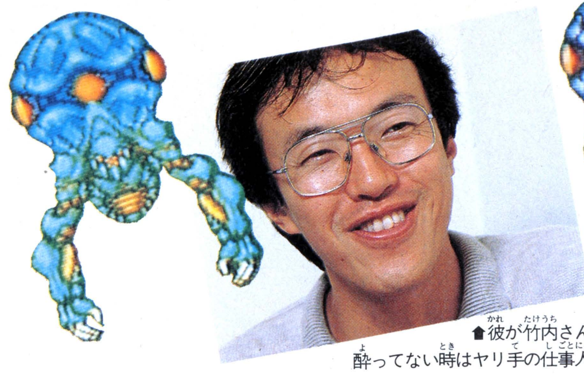
『弁慶外伝』ついに完成！ 改めて最初からやりなおすと、おもしろいし、泣けるし、もう感動しっぱなし。年末は『弁慶外伝』で、鎌倉時代にタイムスリップ！ （江口）

セタ

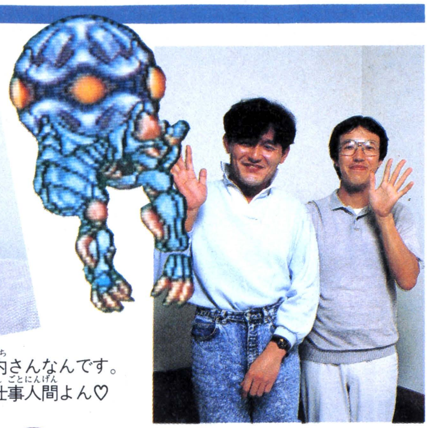


タイトー

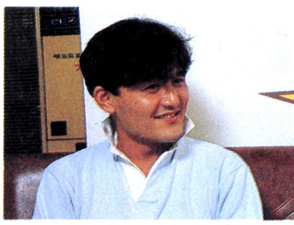
みなさんお待たせしました。業務用で大人気の『チェイスH.Q.』と『ニュージーランドストーリー』がPCで発売されることになりました。くわしい情報はもう少し待っててね。 （山名）



⬆彼が竹内さんなんです。
酔ってない時はヤリ手の仕事人間よん♡



⬆イヤがるふたりに、むりやり頼んだ「よろぴく」ポーズ。かわいい♡



⬆おとなしい顔して、ひざの安全ピンがコワい阿部さん。隠れパンクスか？

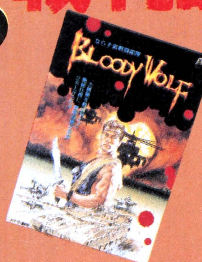
「ほらホラ」も よろぴくね

の恐怖を、そのまま体験するゲームなんですよ」とゆー竹内さんの説明どおり、なかなかのスリルとサスペンスもの。たとえば曲がり角でふと振り向くと、いきなりエイリアンが画面いっぱいのアップでグワァーッと襲いかかってくるとか、とにかく心臓に悪いド迫力ゲームなのだ。気の弱いタコラなんぞは、イッパツで腰ぬかすね。エイリアンは、こちらの行動に反応しながら動くので、どこに出てくるか予想もつかない。こりゃ、こわいゲームになりそーだ。早く遊んでみたいよぉ。

いっぽう、来年2月ごろには、『ドロップロックほらホラ』(仮) なるゲームも発売予定。こちらは、一風変わったメルヘン調のブロックくずしだ。データイーストさんてば、やっぱスゴイ。うふ。

クレクレタコラの戦利品

20名



さて、お待ちかね、今月の戦利品である。データイーストの新作『ブラッディウルフ』のポスターを、ドカンと20名様にプレゼント。キミの部屋に飾っておけば、必ず勉強がデキるよーになる、かどーかはワカラナイぞ！

―応募方法―

プレゼントの希望者はハガキにプレゼント名を明記して、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷ＫＴビル４Ｆ ㈱ＰＣエンジン編集部「データイースト係」まで。

トンキンハウス

あぁ、もう秋ですねぇ。今年の夏は何もいいコトなかったなぁ。唯一、往復でブルートレイン「北斗星」のロイヤルで北海道に行ったのが楽しい思い出。ということで自慢話でした。(Ｍ)

ナグザット

パラリロリン。メメンヌペロリロリン。ナクソ『デジタルチャンプ』クレタコロリン。パメグロンチョコロコロパー。チャンチキドランメクロリロリン。なーんやこれ！　(タマゴ)

ナムコ

『源平討魔伝』には三途の川の渡し守の「安駄婆」という婆さんが登場します。そういえば先日『妖怪道中記』の「三途ババア」が駅でとらばーゆを買っているのを見た…。　(がんのすけ)

ニチブツ

秋の風もずいぶん冷たくなり、どこか旅に出たい心境です。日本一周でもしようかなあ。でも暇がないので『麻雀ウォーズ』のマップで済ませちゃお。　(三浦)

日本テレネット

年末に、『コズミックファンタジー』と『？？？』が発売する予定です。来月号には詳細が載ると思いますので、みなさんよろしくお願いします。!!　(蜃気楼)

日本ソフト販売

暑いですね。当社の開発の男の子たちはごちゃごちゃの部屋にこもって新作ゲームの開発に打ち込んでます。このゲームがみなさんの前に出るのは、12月頃の予定。お楽しみに。(佐藤)

ハドソン

キャラバンが終わった。この夏は『ガンヘッド』で燃えつきたって感じだね。参加してくれたみんな、どうもありがとう。これからも応援ヨロシクたのむぜ！　(北出)

パック・イン・ビデオ

やっと『ナイトライダー・スペシャル』もマスターアップしました。12月上旬頃発売の予定です。おもしろいんだけど、私はまだ１面もクリアできないよぉ。ぐっすん。　(木枝)

ビクター音産

酒井法子主演の『鏡の国のレジェンド』がついに完成!!　どこかにいるはずの〝のりピー〟を求めてのドキドキ大冒険は、ＣＤロムならではのデュエットゲーム。　(みなみ)

ビデオシステム

ビデオシステムのソフトを待ちわびてくださっているみなさま、おもしろさを追求するあまり、新作の開発が若干遅れてます。精一杯がんばっているのですが。本当にごめんね。　(山下)

ヒューマン

『Ｆ１トリプルバトル』の発売は12月です。その前に、『ファイプロ』の再発売があります。11月頃だと思うけど、前回買えなかったキミ、今度はのがすなよ！　熱くなろうぜ!!　(茶々丸)

フェイス

毎月毎月このコーナーで、何を書いたらいいかまよってしまいます。そこでこのコーナーを見ている読者の方で、フェイスに質問がある人は、ハガキでもください。よろしく。　(東間)

マイクロキャビン

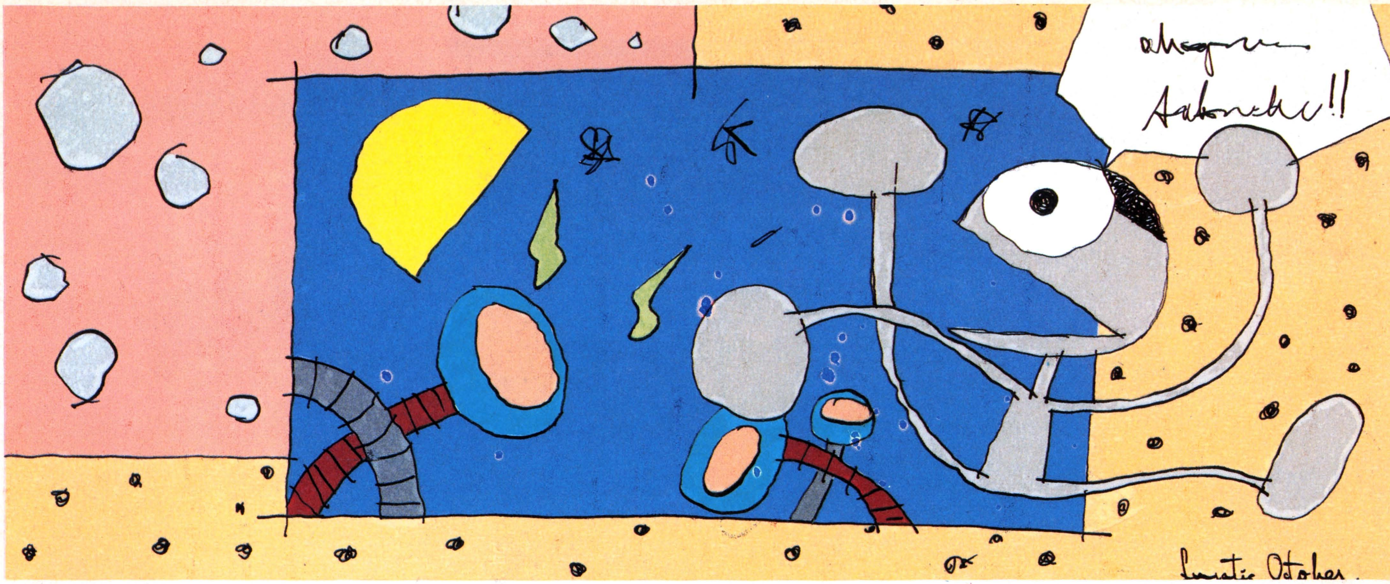
次の新作は…ウーン、のどまで出かかってるけど今はナイショ。編集部の×山さんにも「オネガイ」攻撃をされてるけど、本当にいえないの。そのかわりスゴイゲームだからね。(大津)

メサイヤ(NCS)

『ダブルダンジョン』の世界には月が２つあるそうだが、月見のときは一体どうなってしまうのであろうか、などと中秋の名月をながめつつ物思いにふけったりしていて……。(まつだ虫)

U. P. L.

『アトミックロボキッド』の移植は終わりましたが発売は１月上旬に延期になりそうです。もしそうなっても絶対の自信作なので、みんなお正月のお年玉をとっておいてね。　(高橋)



Illustration／PANJAH

㊖PCエンジン12月号は

10月30日(月)発売!

12月号はとにかくスゴイ！　別冊付録は『イース㊎攻略本Vol.2』、それにナ〜ント『アーケードロゴ・キャラ豪華シール』の2大付録がついちゃうゾ!!　新作ソフトは『源平討魔伝』『ダライアス』『サイバーナイト』『コズミックファンタジー』他。攻略ページは『ニュートピア』『ドラえもん』『Mr.HELIの大冒険』他。12月もおもいっきりPCエンジン！

達人情報局

は、PCエンジンソフトのウラ技、CDロムのニュージック先取り紹介など、電話でしか出せない情報がもりだくさん。みんな聞いてみて！

旭川 0166(22)7400
東京 03(236)7200
大阪 06(700)5599
高松 0878(33)9700

ライター大募集！

マルカツでは、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介(800字以上)を同封のうえ、封書で右記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
㊖PCエンジン
「○○」係

STAFF

Editor in Chief ……… 佐藤辰男
Senior Editor ……… 後藤靖彦
Managing Editor ……… 中西文哉
Editors ……… 松本　剛　北山のり子　木元順一　渡邊由彦　小畑雄二　平井　秀　西川真紀　化石ハウス　超音速（渡部功一、西谷英晃）　中村敏彦　玉木成子　羽根正人　安藤　誠
Writers ……… 藤井康裕　岩崎啓真　中村泰宏　小泉雅也　堀旅士　今村文二　小峯徳司　岡本敦行　山崎拓　増嶋健　遠藤まゆり　岡田直子　丸山季樹　木村典子　山本裕司　大竹雅法　堀斉　小西康雅　松本史博　森田慶子　工藤裕貴
Photographers ……… 林久平　倉部和彦　分部辰浩　福家久仁子　林克典　伊豆倉守一　舟喜力　加藤幸広
Designers ……… 12 to 12　ディレクション・ナカ　今野享子　斉藤和代　小林博明　星山英夫　アイル企画　小出高義　クロップハウス

月刊 11月号
㊖PCエンジン

1989年11月 1 日/特別定価390円(本体379円)
雑誌コード　13575−11

発行人……… 角川春樹
編集人……… 佐藤辰男
発行所……… 角川書店
住所 ……… 〒102東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-221-3521
(販売部)03-817-8523
(広告部)03-817-8425
印刷所……… 凸版印刷


PC Engine
君は見たかもう一つのサイドアーム!
SIDE ARMS
SPECIAL
スタンダード版に加えて、幻のバージョン「サイドアームBC」同時収録!
●新たなるパワーアップ、未知なるボスキャラクターたち。誰も知らない興奮が、君を待ち受けている!
さらに、スタンダード版もグレードアップ!
●難易度設定、新ボスキャラ追加、そしてカプコンの女性バンド「アルフ ライラ ワ ライラ」が演奏する大迫力のBGMなど、CD-ROMならではの機能満載。
■PCエンジン/CD-ROM版 ¥5,800(消費税別)
サイドアームスペシャル 11月中旬発売!
▶Huカード版 好評発売中¥5,400(消費税別)
NEC NECアベニュー株式会社
東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル 〒102
※本商品に関するお問い合わせは
03(288)0330
テープサービス03(288)0880
●平日/午前10:00～午後7:00



月刊PCエンジン 1989 11月号
1989年11月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻第11号通巻11号
発行所 角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(817)8523/販売部 ☎03(221)3521/編集部
特別定価390円(本体379円)

凸版印刷株式会社 Printed in Japan

T4911357511391 雑誌コード 13575-11